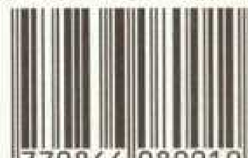
COMMODORE VILÁG ● Nr. 49. ● VI. évfolyam ● 1994/10. szám ● A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin

CoV Commodore Világ

Nr. 49.
VI.évfolyam ● 1994/10.
ISSN 0866-0808
Lap és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE



C64 • AMIGA • PC • Plus/4

C-64 MIX
(benne LEMMINGS)

ULTIMA SOROZAT

SUBTRADE



FLIGHT SIMULATOR 4.



SIM CITY 2000
Scenario Disk

C64 - Amiga - PC
felhasználói rovat

BEVERLY HILLS BILLIE



CoV 49

Commodore Világ

VI.évfolyam, 1994/10.szám
Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Caligary/*Pool Safr* (Amiga)
Összeállították: Én és a többiek
Belső grafika: Müller Mihály
Elsősegély rovat: Molnár Zsolt (DoT)
C64 felhaszn. rovat: Kószó József (JOE)
Amiga felh. rovat: Török Csaba (CSIKA)
PC felhaszn. rovat: Werner Zsolt (DADA)
Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)
Állandó munkatársak:
Bors Gábor (Bryan)
Homoki Péter (HáPi)
Sitku Tibor (TIBSOFT)
Külső munkatársak:
Násfay Zoltán (NAFA)
Paksi Gábor (Ggab)
Szerkesztőség: 1114 Budapest
XI.Vásárhelyi P.u.8.
Postacím: Com-Ware Kft (CoV)
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!
Bankcím: Ide ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz rózsaszín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: **OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117.** (A csekk középső szelvényének hátoldalára **ilyenkor mindig** írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!). Természetesen célszerűbb az újságból kivágható sárga csekket használni!

Terjeszti: Az **NHRT** (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.), a **HÍRKER** Rt., és a regionális részvénytársaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint:
ACOMP Kft., (címek ld.hátul)
SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
Szűcs Software, Budapest, VIII. Somogyi Béla út 8. I/3.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2.
TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.
COMPUTER SysTeam Kft., Mohács, Vörösmarty u.14/A.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.
RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala Áruház

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV 50. száma november második felében jelenik meg

Tartalomjegyzék

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Takács László, Parádsasvár (Nr.940010723)
Decsi Gábor, Veszprém (Nr.940010952)
Seben Zsolt, Orosháza (Nr.940011079)
Kemenes Sándor, Bp.XXII. (Nr.940020313)
Halmai Gábor, Bp.XIV. (Nr.940020428)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

Épp ez jutott eszünkbe...

Párás hideg, normál hétköznapi reggel volt. 2 hősünk a Móricz Zs. körtér egyik villamosmegállójában álldogált. Az egyik a szatyrába kapaszkodott, a másik a talpával eldobott csikkeket taposott szét. Eközben mellettük az úton megjelent egy púposra rakott teherautó, hátán platónyi CoV-val. Egyikük felkiáltott: "Te, itt a 49-es!". A másik habozás nélkül felszállt az éppen befutó villamosra. Csak az ajtók záródása után észlelt fel, hogy ez bizony a 19-es, és neki is leesett a tantusz. A Batthyány téri újságosnál azonban 49-es még nyomokban sem volt. Hogy is lehetett volna, amikor az a Deák tér felé jár. Másnap hősünk a Deák tér felé portyázott, és végre meglátta a 49-est. Azonnal olvasni kezdte: Deák tér — Kelenföldi pályaudvar. "Mi?!" Merengett el magában. "Hogy ezek mit tudnak összehordani a CoV-ban?". Ekkor felébredt, homlokát elöntötte a verejték, és örült, hogy csak álmodta az egészet. Azután reggel útja az első újságoshoz vezetett: "Kérek egy új CoV-ot!" — mire az újságos — "Azt, amelyik tegnap a Kelenföldi pályaudvarnál járt?" — Főhősünk sikoltott egyet és elájult. A szeme előtt félhomály derengett, s közben halkan suttogta valaki a fülébe: "A villamos is aluszik, s míg szendereg a robogás, álmában csönget egy kicsit, aludj el szépen...".…

Neeem, ti ne aludjatok el, ezúttal tényleg a 49-es GURUlt a kezetekbe. Elég sokat vártatok rá. Hmmm egy dupla számnak mindig megvan ez a hátránya is. S, hogy miért érdekes szám ez a 49-es? Mert utána kivételesen nem az 51-

es jön. A CoV 50 pedig a maga nemében egyedülállónak ígérkezik. Elsősorban azért, mert CoV 50 csak egyszer van az életben, másodsorban azért, mert "olcsóbb" lesz, mint eddig. Ti fizettek 139,- Ft-ot az újságárusnak és cserébe kaptok egy ötvenest. **(De rég is volt 89,- Ft a CoV — CoVboy)** Eme bevezetőt ismét pontokra bontjuk, mivel igen sok az olvasói kérdés különböző — mindenkit érintő — témákkal kapcsolatban.

Különszám-mizéria

Előző számunkban már foglalkoztunk ezzel a témával, azóta is hetente tucatjával jönnek a levelek: Biztos csak mi téveszttettük el a dolgot, és rossz Különszámot tettünk a borítékba, mert ők a '94 évi Különszámot rendelték meg. Mi általában azt szoktuk a borítékba tenni, amit megrendel valaki, no persze mi is emberek vagyunk, és mi is tévedhetünk, de ez az eset most még csak véletlenül sem állhat fenn, mert '94 évi Nyári Különszámról nincs tudomásunk, tehát mi nem tévedhettünk a csomagolásnál. A másik két Különszám megjelenése is keltett némi visszhangot. Sokan a fejünkhöz vágták, hogy látták a havernál a CoVboy-vagy a Getto Világot, de ezért nem fognak kiadni annyi pénzt. Nos, azt mi is feltételeztük, hogy kimondottan csak a posták, vagy a Getto grafikák gyűjteményes kiadása csak egy szűkebb réteget érint, ezért is adtuk ki ezt a két kiadást kis példányszámban, mondhatjuk úgy is: csak gyűjtőknek. Ez az oka annak, hogy a fogyasztói ár ennyire sikerült.

PC-s játékok 2.

A könyv a vártnál nagyobb sikerrel debütált a piacon. Ezt az előző kötettel összehasonlítva mondhatjuk el, vagyis a megjelenést követő 2 hónapon belül kb. kétszer annyi példány fogyott el belőle, mint 2 éve az első kötetből az első 2 hónap alatt. Ezért már ki is bontakoztak egy újabb — tavasszal megjelenő — kötet körvonalai.

Számítógépes tippek és trükkök Lexikonja

DoT mester egész nyarát végigszenvedte, hogy felülmúlja önmagát, és egy olyan könyvet szerkesszen össze, ami a mai napig egyedülálló lesz a hazai számítógépes könyv-kínálatban. Több ezer apró ötlet, cheat, POKE, tipp, kód stb. betűrendben C64-re, Amigára, PC-re és konzolokra (Sega Master System, Sega Game Gear, Nintendo, Super Nintendo, Atari Lynx, PC Engine hogy csak a legfontosabbakat említsük). A LEXIKON anyaga kb. a '94 nyár végi állapotot tükrözi. Megtalálható benne a CoV-okban, Évkönyvekben, PC-s játékok könyvekben eddig megjelent összes Elsősegély anyag, ez alkotja a LEXIKON kb. 50 %-át, az információk másik fele ehhez lett hozzáfésülve, vagyis hazai nyomtatásban most találkozhattok ezekkel először. Terveink szerint bizonyos időnként megjelentetnénk a javított, bővített, átdolgozott kiadást, úgy ahogy az LEXIKON-éknál lenni szokás. A jelenlegi első kiadás már nyomdában van, reméljük, hogy 2-3 héten belül piacra kerül. Fogyasztói ára: 699,- Ft, aki eddig előfizette, az 200,- Ft-ot megspórolhatott, a továbbiakban pedig kiadói közvetlen megrendelés esetén 100,- Ft kedvezményt adunk.

CoV '95

Szándékosan írtuk ezt a címet csak így, rövidített formában. Lesz CoV 1995-ben is, csak nem úgy fogják hívni, hogy Commodore Világ. A **COMPUTER VILÁG** c. lapot nem új lapként kívánjuk bevezetni a piacon, ezt erősítjük meg azzal is, hogy a sorszámozás folyamatos marad (CoV 52, 53 stb.), vagyis a lap címe — és várhatóan arculata is — megváltozik. Hogy ez a változás miben lesz érezhető, arról a jövő hónapban már bizonyára többet tudunk elárulni, egy biztos: elsősorban nem a tartalmon, hanem a formán fogunk változtatni. Természetesen a tartalmi felépítésben is lesznek eltérések a mostanihoz képest, igazodva az olvasók igényeihez és elvárásaihoz. Természetesen idén sem marad el a nagyszabású előfizetési akciónk, mint ahogy ez eddig is volt, a jövő évre 1994. december 31-ig előfizetőknek jelentős kedvezményt kívánunk biztosítani, de erről legközelebb úgyis részletesen szólunk.

CoV Évkönyv'95

Hopplá! Micsoda meglepő fordulat. Hogy hova lett a '94/' a '95' elől? Miután a lap címe év végén megváltozik, és ugyebár az Évkönyv a lap Évkönyve, furán festene a Commodore Világ Évkönyv'94/95 cím '95-ben. Ez természetesen fordítva is igaz, hiszen idén még nincs Computer Világ. Ezért, és ha azt is figyelembe vesszük, hogy az Évkönyv csak december közepén jelenik meg, úgy döntöttünk legyen a címe Computer Világ Évkönyv'95. Ettől persze a belső tartalom teljesen hasonló lesz, mint eddig, előzetes látható a belső borítón. A könyv ára a boltokban 598,- Ft lesz, akik az újságba befűzött csekken előfizetnek a könyvre 1994. november 30-ig, 100,- Ft kedvezményt kapnak. Nekik csak 498,- Ft-ot kell fizetniük. További 100,- Ft kedvezményt biztosítunk azoknak, akik a '93/94-es és a '95-ös Évkönyvet együtt rendelik meg. Nekik 1.047 helyett 847,- Ft-ot kell fizetni. Ezzel egyidejűleg megszűnik a '92-es és '93/94-es Évkönyvek együttes megrendelési kedvezménye, a továbbiakban a '92-es Évkönyv 398,- Ft helyett 298,- Ft-ért, a '93/94-es Évkönyv pedig 449,- Ft helyett változatlanul 398,- Ft-ért rendelhető meg.

Software-kalózok

A legtöbb levelet ebben a témában kaptuk, ezért most átadjuk a szót magunknak. Vonal után folytatjuk...

Jaj a software-kalózoknak!

Kalózrádió Budapest!

Köszöntjük kedves hallgatóinkat. Mai első műsorunk a software ágazattal foglalkozik.

Bizonyára hallgatóink közül sokan értesültek arról a nagyszabású kongresszusról, amelyet a nyáron tartottak meg tagjaink a Petőfi Csarnok mellett. A rendezvényre meghívták a rendőrség képviselőit is, akik a kiküldött meghívók ellenére nagyobb létszámmal képviseltették magukat. Így azután hamar teltház lett, be is zárták a kapukat, hiszen nem volt több szabad férőhely. Tudósítónk sajnos későn érkezett, így ő sem juthatott be az összejövetelre. A kongresszus zárt ajtók mögött zajlott. Az összejövetelen néhányan olyan jól összemelegedtek a rendőrség képviselőivel, hogy mind a 20 ezer lemezüket ajándékba nekik adták, sőt a rendezvény után jó hangulatban együtt is távoztak. Ez még mind semmi, a rendőrök cserébe felajánlották segítségüket, hogy szívesen hazafuvarozzák barátainkat. Így is volt. Együtt hazamentek, a srácok bemutatták szüleiket, akik szívesn odaadták otthoni számítógépeiket, hogy a rendőröknek legyen mivel betölteni azt a pár lemezt, amit nekik ajándékoztak barátaink. Örülünk, hogy annyi év után ilyen barátias kapcsolat jött létre tagjaink és a hatóság képviselői között.

Kedves hallgatóink, adásunkat félbe kell szakítanunk, mert... krcss srrrrr... neeee... segítség a legjobb barátaink viszik a berendez...
katt.

Szomorú vég. Végülis a lehet és a szabad értelmezése között van némi különbség. Sokan kérdezik leveleikben, hogy most lehet-e másolgatni a játékprogramokat, vagy nem lehet. Nos, prózai egyszerűséggel: lehet, de nem szabad! Lehet kalózrádiót üzemeltetni, lehet kávéra zárjegyet hamisítani, lehet színes fénymásolón 5 ezer forintos bankókat másolgatni **(csak a fémszálat nem sikerül sohasem bedugni — CoVboy)**, lehet Lagzi Lajcsi kazettákat másolgatni és árulni a miskolci piacon, lehet zárlatos hurkasütőt nemlétező cégnéven postafiók mögé bújva csomagküldeni, lehet adóbefizetés nélkül vállalkozni, lehet álnéven üzletet kötni, és — most jut eszünkbe — lehet jogosulatlanul software terméket másolgatni és engedély nélkül forgalomba hozni. Ezt mind lehet, csak nem szabad. Ez a kis felsorolás mind azon műfajok közé tartozik, amit kis hazánkban elég sokan szívesen űznek, ugyanakkor kivétel nélkül mind gazdasági bűncselekménynek számít.

A nyári Petőfi Csarnok mellett megtartott razzia úgy tűnik csak részben ijesztette el a dologban érintetteket, pedig nem tiszavirág illatú dologról, annál sokkal komolyabb rendőri intézkedés-sorozatról van szó. Az ORFK augusztus végi sajtótájékoztatóján ezzel kapcsolatban több statisztikai adat elhangzott. A rendőri állomány 33 ezerről 40 ezer főre emelkedett, így a hatóságok az elmúlt évben a nyomozások hatékonyságát tudták jelentősen javítani. Az ORFK illetékesei elmondták, hogy igazi áttörést tudtak felmutatni a szerzői jogot megsértő bűnözőkkel (pl. a kalózmásolatok forgalmazóival) szemben. Mindössze 17 hónapja lépett életbe az új paragrafus, és amíg 1993 évben mindösszesen 1 esetben indítottak ilyen ügyben büntetőeljárást, addig 1994 első félévében már 7815 ilyen esetről számoltak be, mely szám további emelkedésével számolnak.

A sorsfordító Petőfi Csarnok melletti eseményt követően — mint már említettük — sokan visszamondták a CoV-ban lekötött hirdetésüket. Többen ezt igen érdekes módon oldották meg, nézzünk erre egy kirívó példát: X.Y. Z városból küldött nekünk egy tértivevényes levelet, melyben közli, hogy amennyiben a nevében és a címére valaki feladott volna hirdetést, akkor azt tekintsük semmisnek, mert azt nem ő adta fel, s ha pénzt is adott volna fel valaki az ő nevében, akkor arra nem tart igényt, mert azt nem ő adta fel. Érdekes. Előkerestük a hirdetést tartalmazó levelet, az kézzel íródott, a tértivevényes levelet írógéppel írták. Az aláírás szemmel láthatóan eltér egymástól, a tértivevényes levélen látható aláírás vontatott, erőltetett. Vagyis X.Y. kínosan ügyelt arra, hogy megpróbálja tisztázni magát, ő sohasem másolt PC-s programokat 5 GB-nyi anyagból nagy választékban. Erre utal a tértivevény is, hiszen a legegyszerűbb a hatóság orra alá dugni a bizonyítékot, lám én felhívtam a média figyelmét arra, hogy valaki szórakozik a nevemben... Ügyes.

Mivel a hirdetések tartalmát illetően arra kell következtetnünk, hogy még mindig vannak elegen, akik fittyet hányva a háttérben zajló dolgoknak, tovább másolgatnak ezt-azt. Nekik szól a következő néhány sor. Van egy olyan közmondás, hogy jobb félni, mint megijedni!




za), ami anyagi haszonszerzés érdekében történik. Szeretnénk hangsúlyozni, hogy ebből a szempontból közömbös, hogy valakinek van-e engedélye vagy nincs software sokszorosításra és árusításra, mindenesetre adóügyi szempontból mulasztási bírsággal sújtható mindenki, aki elmulasztotta a bejelentkezést, az megint más kérdés, hogy számolhat egy átfogó adóellenőrzéssel, márpedig ha nyilvántartást nem vezetett a forgalmáról, általában a becslés módszerét szokták alkalmazni. Bármilyen hihetetlen, de a lakóhely szerinti postahivatalban általában nyoma van annak, ha valaki pénzküldeményt vesz át.

Nagyon sokan elfelejtik, hogy Magyarországon rendszeres értékesítést csak vállalkozói igazolvánnyal, adószámmal lehet végezni. Ennek semmi köze ahhoz, hogy az adott tevékenységből származik-e éves szinten adóköteles jövedelem (110.000 forint) vagy nem. Vagyis, ha valaki pl. középiskolai tanuló, az még nem jogosítja fel arra, hogy engedély nélkül bármit forgalomba hozzon, legyen az akár hivatalos software vagy akármi. Ez azt jelenti, hogy kereskedelmi hirdetés feladására valaki akkor jogosult, ha vállalkozói tevékenységét az illetékes hatóságnál (Adóhivatal, Önkormányzat) *adóbejelentkezési lap* kitöltésével és *Vállalkozói igazolvány* kiváltásával bejelentette. Ellenkező esetben csak olyan értékesítésre jogosult, ami nem haladja meg a kereskedelmi mennyiséget. Pl. 1 számítógép konfiguráció, vagy 2-3 gyári lemez stb. eladása — akár hirdetés alapján — nem számít kereskedelmi tevékenységnek, viszont aki ugyanazt a dolgot pl. magnókazettát, mágneslemezt stb. sokszorosítja és abból ad el 5-10, vagy akár 100 db-ot, az már kereskedelmi tevékenységnek számít (a kereskedelmi mennyiségek mértékét cikkmegnevezésenként rendelet szabályoz-

Ez tehát a dolgok egyik oldala, mivel majdnem biztosak vagyunk benne, hogy a hirdetési oldalakon saját fejlesztésű cartridgeek, demo-k, lemezújságok stb. hirdetői szerzői jogi oldalról nem követnek el jogsértést, viszont tevékenységüket kereskedelmi és/vagy adóügyi engedélyek nélkül folytatják.

A dolgok másik oldala, ha valaki a forgalomba hozott termék(ek) forgalmazására nem szerzett jogosultságot. Hogy lehet ilyet szerezni? Nagyon egyszerű. Ha szűkebb körben, a software termékek területén belül maradunk, akkor szerződést illik kötni az eredeti jogosulttal, vagy annak hazai képviselőjével/képviseletével. Más dolog a viszonteladói szerződés és más a sokszorosításra adott engedély. A viszonteladó az eredeti jogosulttal vagy annak képviselőjével (dealer) kötött szerződés alapján jogosulttá válik a software termék árusítására (distributor). A listaárnál lényegesen kedvezőbb beszerzési áron juthat hozzá a termékhez és a szerződés birtokában továbbértékesítheti azt, vagyis ráteszi a kis árrését és eladja. Ebben az esetben tehát a sokszorosítást nem ő végzi, ő már késztterméket kap. A sokszorosítási jog megszerzése már nem ilyen egyszerű, de ez is a két fél közötti szerződés kérdése. Mondjuk kevésbé tartjuk valószínűnek, hogy Bamba Janka, Tőzegpipaszáltenyőről a *Microsoft*-tal ilyen megállapodásra jutna pl. a *Winword 6.0* sokszorosítását és árusítását illetően, persze attól függ mennyi pénze van, mert lehet, hogy az előző 5 éves gázolajszőkítésből mellényzsebből megvásárolja az amerikai céget... A viccet félretéve a hatóságok, ha valakit rajtakapnak software másolatok árusításán, legelőször is azt vizsgálják, van-e jogosultsága (vagyis írott szerződése) az illetőnek az adott software-termék forgalomba hozására. Ha ilyet mondjuk kapásból nem tud felmutatni, számolnia kell arra, hogy a rendőr bácsik a hordozókat (lemezek, kazetták) és a sokszorosítás vélelmezett eszközét/eszközeit megsétáltatják egy picit. Miután a rendőrség elsősorban nyomozó ill. végrehajtó és nem szakmai szakértő szervezet, az elkobzott cuccok egy szakértői csoporthoz kerülnek, akik szakértői véleményt alkotnak az adathordozókon talált dolgokról. A rendőrség a szakértők véleménye és állásfoglalása alapján adja át az ügyet az ügyészségnek. Ez azért lényeges, mert meg kell állapítani a jogsértés vagyoni nagyságát, mert súlyosabb büntetésre számíthat az, aki 1 millió forint forgalmi értéknél nagyobb visszaélést követett el, mint aki pl. ennél kevesebbet. Természetesen minket is régóta foglalkoztat a kérdés, vajon a hatóságnak mi az álláspontja az elkövetés mélységét illetően. Mennyiben vétkes a C64-en 10 évvel ezelőtt megjelent programok másolásán és árusításán tetten ért kalóz, és mennyiben a PC-s *Corel Draw 5.0* hamisított CD-it forgalomba hozó. Mert hogy nagyságrendjében igen is van különbség az szinte biztos. Ezért cikksorozatunk folytatásaként meg szeretnénk szólaltatni az illetékeseket is.

Ígéretet kaptunk arra, hogy a BRFK illetékesei válaszolnak néhány aktuális kérdésre, s meg szeretnénk szólaltatni a BRFK munkáját segítő szakértőket, valamint a másik oldalt is, akik mindennek szenvedő alanyai.

Ezen interjúsorozat közlésével folytatjuk legközelebb...

(folytatjuk...)

Játék a tisztességgel?

Pici rovatunknak adhattuk volna azt a címet is, hogy KÉPREJTVÉNY. Aki megtalálja az 5 különbséget a két kép között azok között Szerzői jogi kézikönyveket sorsolunk ki. Ilyen az élet. A CoV 39-ben közzétett plágium téma úgy látszik tovább gyűrűzik, népszerűsítve Getto maestro tehetségét a CoV hasábjain kívül is.

Bizonyára mindenki emlékszik a CoV 45. 5. oldalán, a *Heart of Africa* c. leírás elején található rajzra. Ez látható balról.

A belevágott alkotás egy hirdetési újságban, nevezetesen a *PÁPAI TIPP*-ben reklámozza a *GARDEN* dobozos üdítőket.

Mi is kíváncsiak voltunk, ki az a mester, aki ennyire élethűen tudja utánozni Getto maesro munkáját. A *GARDEN Kft.* címét egy dobozos üdítőitalról igaz sikerült ellesni, de ez (minő véletlen?!) csak egy postafiók volt, így másképp próbálkoztunk. A pápai CoV-osok egyik képviselője magánnyomozást kezdett az ügyben, s annyit már sikerült kideríteni, hogy a *GARDEN*-nek a grafikát egy bizonyos *DALI Color Studio* készítette. Őket még nem sikerült utolérnünk, de már nyomon vagyunk. A *Getto VS Dali C.S.* (nem SC!) mérkőzés eredményéről majd tudósítani fogunk.

Lapzártakor kaptuk a hírt, a szentendrei főút mentén hatalmas transzparensen terpeszkedik a '91-es CoV Évkönyv borítójáról és a P01-es pólók elejéről már ismert szemüveges boci illusztráció. Állítólag valami tejcsárdát reklámoz, a CoV billog nincs a fülében (na vajon miért nem) és kolomp van a nyakában. Hogy mik vannak? Úgy látszik a HQ jogi képviselője mostanában nem fog unatkozni...

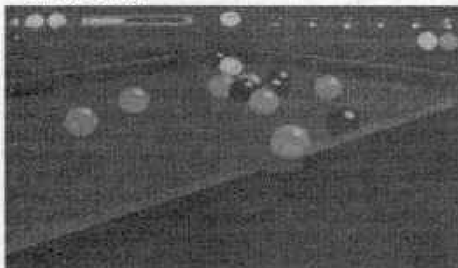


C-64 miX

AMERICAN 3D POOL

A játékot a *Zeppelin Games* adta ki 1991-ben. Akkor hatalmas sikerei voltak, és szerintünk ezzel a játékkal sincs másként. Rögtön a játék elindulásakor (amikor biliárd-asztalunkat csodálhatjuk) négy funkcióra nyílik lehetőségünk:

1. **Tűzgomb**: Belépés a főmenübe
2. **'F1'**: Pool Demo
3. **'F3'**: Billiards Demo
4. **'F7'**: Folytatunk egy előzőleg félbeszakított játékot



A főmenü
- **Pool 1 player**: Pool 1 játékos
- **Pool 2 player**: Pool 2 játékos
- **Pool Tournament**: Pool bajnokság
- **Billiards 1 player**: Billiards 1 játékos
- **Billiards 2 player**: Billiards 2 játékos
- **Biliards Tournament**: Billiards bajnokság
- **Trick Shot Mode**: Ld. később

Ha egy játékost választunk, rögtön elindul a játék. Két játékos választása esetén:

1. **Pool**: Megadjuk, hogy hány meccs legyen (5-99)/**Biliards**: Hány pontig kell eljutni
2. Ezután megadjuk a két játékos nevét. Erre két mód is van:
   1. Saját név (no comment)
   2. COMPUTx (x a gép erőssége (1-9, 1 legkönnyebb, 9 legnehezebb, pl. COMPUT5: közepes nehézség))
3. Tessék játszani!

Tournament (Bajnokság)
1. A bajnokság típusa:
   - **League** — Liga
   - **Knockout** — Kiesés
2. (Csak liga választása esetén): Fordulók száma: 1-5
3. Játékosok száma: 1-8
4. Játékos(ok) neve: (itt nem érvényes a COMPUTx)
5. A játék...

A képernyő felépítése:
Pool:
1 játékos:
- Bal felső sarok: A lement meccsek száma (**FRAMES**)
- Jobb felső sarok:
  - **SPIN**: Csavarás (később)
  - **POWER**: Erő (később)
  - **HI-SCORE**: ... (szerintünk ide HITACHI-t akartak írni)
- Bal közép:
  - **BALLS**: Hány fehér golyó áll még a rendelkezésünkre
  - **SHOTS**: Hány lövés van még hátra (ha lövünk, akkor fogy, ha belövünk egy golyót, visszaáll háromra, ha elfogy, elvesztünk egy fehér labdát)

2 játékos:
- Bal felső: 1. játékos neve, ill. hány meccset nyert meg eddig ebből a játszmából
- Jobb felső: Ua. csak a 2. játékos
- Bal közép: A meccsek száma
- Jobb közép: Ld. később

Billiards:
1 játékos:
- Fölső sor: Pontszám
- Középen:
  - A pontszerzési lehetőségek (ld. a szabályoknál)
  - **HI-SCORE**: No comment
- Bal közép: Ld. **Pool**
- Jobb közép: Ld. **Pool**

2 játékos:
- Felső sor: Nem változott, kivéve azt, hogy két név is felkerült
- Jobb közép: Lásd 1 játékos
- Bal közép: hány pontig kell eljutni

(a többit sajnos homály fedi...)

Mielőtt nekiesnénk a játéknak, ismerkedjünk meg a szabályokkal!

Pool:
A fehér golyóval el kell talàni egy színeset, kivéve a feketét, úgy, hogy az egy lyukban kössön ki. Két játékos esetén csak a saját golyóinkat szabad, amelyet az első találat dönt el. Ha minden színes golyó el van téve, a fekete következhet abba a lyukba, ahova az utolsó saját (!) golyónkat belőttük, ill. amelyik azzal kapcsolatban áll függőlegesen vagy vízszintesen.

További szabályok:
- A fehér golyóval elsőként nem szabad érinteni az ellenfél golyóját, ill. a feketét.
- Tilos az ellenfél golyóját elrakni!
- Nem szabad elrakni a fehér golyót!
- Ha valamelyik szabályt megsértjük, akkor az ellenfél jön kétszer + a golyót újra elhelyezheti az asztalon.

Billiards:
Mindent szabad, kivéve koccanás nélkül elrakni a fehéret. A cél: minél több pontot összegyűjteni, úgy, hogy:
- Beütjük a fehér golyót ((koccanással!!!) 1 pont)
- Beütjük a sárga golyót (2 pont)
- Beütjük a piros golyót (3 pont)
- A fehér golyóval érintjük a pirosat és a sárgát is (1 pont)
- Illetve ezeket kombinálva (értelemszerűen ilyenkor a pontok összeadódnak)

(Megjegyzés: az itt leírtak, lehet hogy nem fognak pontosan stimmelni, mivel ebben a játékban nem vagyunk olyan jártasak, és még nem nagyon játszottunk vele...)

Lövés:
Ha el lett téve a fehér, vagy ez lesz a játszma első lövése, helyezzük el a fehér golyót. Irányítsuk a kurzort a "célra", majd nyomjuk meg a tűzgombot, de el ne engedjük! Állítsuk be a kívánt erőt, és engedjük el a joy-t. Ezután jön a csavarás:
- Középen: A labda nem csavarodik semerre
- Bal: A golyó az első (!) ütközés után balra fog csavarodni
- Jobb: Ua. mint előbb, csak jobbra
- Le: A labda visszacsavarodik
- Fel: a golyó követi a megütött labdát

Ezután tűzgombra indul a dolog.

Trick Shot Mode (a kedvencünk):
Billentyűk:
- **'O'-'9'**: Kész felállások hívása
- **'F7'**: Az aktuális felállás átszerkesztése

A képernyő:
- A bal felső sarokban láthatjuk, hogy éppen melyik felállás aktív
- Jobb felső sarok:
  - **TRICK SHOT MODE**: No comment
  - **SPIN**: Csavarás (ld. feljebb)
  - **POWER**: Erő (ld. előbb)
- Bal alsó sarok: Kezelőbillentyűk
- Illetve bal középen van kiírva, hogy mit kell tennünk az aktuális felállással:
  - **EDITED**: Átszerkesztett
  - **POT... (black, red...)**: Tedd el... (feketét, pirosat...)
    Lényege: egy (!) lövéssel eltenni a megadott golyókat!

Egyéb:
A játékban a **'V'** billentyűvel tükrözhetjük a táblát vízszintesen, ill. a '/'-rel visszaléphetünk a játék elejére.
Érdekessége a programnak, hogy ha egy lövéssel egynél több golyót teszük el, megismétli (**Action Replay**). Kivéve, ha **Trick Shot Mode**-ban vagyunk.



Tanácsok a játékhoz
- Nem kell mindig teljes erővel lőni
- **POOL** kezdésekor: Irányítsuk a kurzort a tömeg közepébe, teljes erővel csavarjuk előre a golyót, aki kíváncsi rá, hogy mi történik, próbálja ki!
- **BILLIARDS**: Ha a golyó egy lyuk előtt áll, csavarjunk előre, hátha utána megy?!

Epilógus:
Összességében a játék C64-en talán a legjobb ebben a műfajban. A grafika élvezetes, a hangok jók, a golyók mozgása élethű. Egyszóval kellemesen el lehet vele tölteni az időt. Kihagytunk valamit?

▪ **Molnár Andor**

Hossz: 140 blokk
Kiadó: Zeppelin'91
Más verziók: Amiga (1 DD), PC (1 DD)

betörés a bázisra

A *CoV#33*-ban volt egy majdnem teljes leírás erről a programról. Itt közöljük a hiányzó részleteket.

1. A lombik a mosdóban van (**V MOSDÓ, F**).
2. A monitoroknál lévő tisztet érdemes megszólítani (feltéve, hogy az a célunk, hogy végigjátszuk a programot). Nos, ha ezt megtettük (nem a végigjátszást!), csodák csodája, kapunk egy kulcskártyát. Ezután köszönjük meg egy **LEÜTÖM TISZTET, HÚZOM TISZTET** cselekvéssorral, innen haladjunk a leírás szerint.

A széfhez vezető ajtó a kulcskártyával nyílik (ha a monitoroknál lévő tisztet nem pihentetjük, akkor most tölthetjük be a mentett állást (ha van)).

3. A széf szobájában kígyók vannak a padlón! Itt kell használni a benzinkútnál készített koktélt.

4. Ha megszereztük a TOP SECRET borítékot, menjünk vissza a konténerek előtti útkereszteződéshez, és cselekedjünk a leírás szerint!

Ha minden O.K., akkor kongratulésön!!

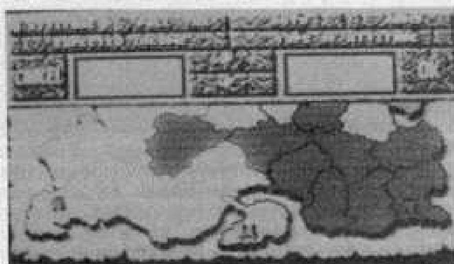
Pár észrevétel
1. A mi verziónk (***ACID*** törés) a titkárnénis irodában is kifagy.
2. Annál az őrbódénál, ahol a **PLAYBOY**-t kell odaadni az őrnek, relytéjes (khmmmm, felcserélődtek a betűk) módon eltűnnek — a fontosabb — tárgyak. Ki lehet próbálni! Ennek leküzdése úgy lehetséges, ha a leírás szerint játszunk (szerintünk azok a tárgyak tűnnek el, amelyek a legutolsó helyen állnak, azaz utoljára vettük fel).
3. A másik oldalon van egy térkép, nem szükséges, de miért ne.
4. Felvonót és kéményt mi sem találtunk, de nem is nagyon hiányzott!
5. Ott, ahol az igazolvány van, eltűnhetnek tárgyak (miután odaadjuk az őrnek a **PLAYBOY**-t).
6. Vizsgáljuk meg a mosdót. Nahát!!
7. A monitoros tisztet a fejbeverés előtt szólítsuk meg!

▪ **HALÁSZ LÁSZLó (Gary from TREND)**

Hossz: 1 lemezoldal
Kiadó: hazai fejlesztés
Más verziók: ———

FEUDAL LORDS

A Commodore tulajdonosok még emlékezhetnek egy ehhez hasonló játékra, a ***Defender of the Crown***-ra. Ebben a játékban a cél ugyanaz: ellenfeleink kiütésével el kell foglalni az összes területet. A játék színvonalát tekintve nem változott. Bár vannak benne új opciók, de pl. a vár elfoglalásnál elődje jobban volt elkészítve. Elég hosszú töltés után végignézhetjük az alkotók nevét. Ezután a szereplőket kell kiválasztani, számuk maximum 4 lehet. A szereplők a következők:
1. *Thorsten of **Verlaine*** (rózsaszín)
2. *Lothar of **Dermot*** (kék)
3. *Roderie of **Rhianon*** (zöld)
4. *Malcom of **Karsten*** (fehér)



A képernyő bal oldalán tulajdonságaikat tudjuk beállítani (alulról felfelé):
- **Control:** A figurát a számítógép, vagy mi vezéreljük (a többivel csak akkor kell törődni, ha itt a játékos vezérel).
- **Leadership:** Vezetői képesség.
- **Charisma:** Erőnlét. **(Ezt kétlem. Inkább meggyőző-képesség lehet. — Bryan)**
- **Vitality:** Szerencse. **(Ezt is. Egészség... — Bryan)**

A tulajdonságokat a mouse bal gombjával adhatjuk meg oly módon, hogy a rendelkezésünkre álló 3 kardból egyet-egyet elhelyezünk a kockákba. Egy kockába mindössze csak két kardot rakhatunk. Miután ezzel végeztünk, rövid töltés után elkezdődik a játék. Először kiírja a szereplő nevét és kirajzolja arcképét. Majd két adatot is kiír:
- **Outgoings:** Kiadások
- **Income:** Bevétel

Akkor játszunk jól, ha egy idő után a bevétel nagyobb lesz, mint a kiadás. Ezután megjelenik egy térkép, aminek tetején ott díszeleg arcmásunk, és kastélyunkon egy kerek pajzsot láthatunk. A képernyő tetején 4 opció közül válogathatunk. Balról jobbra:
- **War:** Háború, ezen belül 3 parancs van:
  - **Armaments:** Hadsereg-vásárlás. Ezek a seregeket a játék közben érkeznek várunkba, tehát oda is kell érte visszamennünk.
  - **Transfer:** Az adott területen álló helyőrséget rakhatjuk be a seregünkbe, vagy éppen fordítva.
  - **Move Army:** Hadseregünk mozgatása (csak akkor tudjuk, ha van is benne valami).
- **Diplomacy:** Először is azzal kezdenénk, hogy ha beszedik az adót, akkor nem ez áll itt, hanem az **Economy**, de erről majd később. Ennek is 3 alpontja van:
  - **Alliance:** Szövetségest választhatunk magunknak, méghozzá oly módon, hogy ráclickelünk a kívánt emberre (ajánlatos ezt kétszer is megtenni). Ha ez megismétlődik a másik fél részéről is, és ráadásul mindketten ugyanannyi évet jelöltek meg, akkor át is mehetnek egymás területén.
  - **Assasination:** Gyilkosság. Ez persze már pénzbe kerül. A siker annál biztosabb, minél több dukátot ajánlunk fel.
  - **Plot:** Lázadás szítása. Csak olyan területen lehet, amit már valaki elfoglalt, és történetesen nem áll rajta a serege, vagy a vára. Ez az akciónk is dukátok ezreit emészti fel, de ha rosszul állunk, és elég sok pénzünk van, akkor ezzel jelentős sikereket érhetünk el.
- **Info:** Itt információkhoz juthatunk:
  - **Review:** Magunkról
  - **Roceas:** Ellenfelünkről
  - **Regions:** Területekről

Economy:
Ezt az opciót csak az adó beszédése után láthatjuk, a diplomácia helyett. Ezen belül is 3 alpontot láthatunk:
- **Investmets:** Épületek vásárlása
  - **Markets:** Piac (2000)
  - **Crafts:** ? (3500)
  - **Churches:** Templom (4500)
  - **Castles:** Kastély (8000)

  Az épületek után a számok azok árát jelenti.
- **Finance:** Helyőrség, adó stb.
  - **Altidute:** A helyőrség ereje.
  - **Pol Tax:** Az adó nagysága, maximálisan 5 lehet.
  - **Duty:** Itt is az adót növelhetjük.
  - **Army:** Itt a katonáknak kifizetett pénzt állíthatjuk be (a bal oldalon lévő nagy összeg a minden hónapban kifizetett dukátok ezreit jelenti).
- **Trading:** Itt a kereskedelem főbb forrásait intézhetjük el.
  - **Iron:** Vas
  - **Wine:** Bor
  - **Crain:** Búza

  Ezek mennyisége is befolyásolja a vásárolható katonák számát.

Most pedig hadseregünk "tartozékai" kerülnek terítékre.
- **Knights:** Lovagok (ezek utánpótlását nem tudjuk beállítani a már szokott módon, ők jönnek maguktól)
- **Soldiers:** Zsoldosok
- **Bowmen:** Íjászok

Néha, ha olyan területet támadunk meg, amin éppen az ellenség csapata tartózkodik, akkor az eddiginél merőben más csata következik. A térkép eltűnik, és megjelenik a két csapat, amelyek 3 részből állnak. 2 oldalsó és középső szárnyból. Ezek után bele kell pakolni a részekbe annyi katonát, amennyit csak tudunk. Ezután clickeljünk rá az ellenfél képére, és már kezdődik is a csata. Ha voltak nyilasaink, akkor előbb ők lőnek egyet-egyet. A seregeink mögött az utánpótlás látszik, érdemes először az egyiket rögtön berakni középre. Területet akkor foglalunk el, ha a támadók vesztesége sokkal kisebb, mint a védőké.



Egy-két tipp:
- A helyőrséget minél előbb vegyük fel.
- Saját területen többet tudunk lépni.
- A játék elején, mielőtt a várból átrakjuk az embereket a seregbe, a sereg toborzásnál vegyünk annyi embert, amennyit a pénzünk enged. Így kezdésnek ennyivel több lesz a várban tartózkodó katonáink létszáma.
- Az ellenfelekkel jobb minél előbb végezni.

▪ **Bacsó Márton**

Hossz: 1 lemezoldal
Kiadó: Impressions
Más verziók: Amiga (1 DD)

HUDSON HAWK

A *CoV#44*-ben valahol ott hagytuk abba, hogy megcsináltuk az első pályát. Íme a következő kettő:

A 2. pályán *Leonardo da Vinci* skicckönyvét kell ellopnunk. Ezt valahol a **Vatikán**ban rejtették el. Az elején induljunk el jobb-

ra. Ha egy nagyfejű pasit látunk, toljuk el a mögötte lévő kockát, és a felvonóval húzzuk fel.
Ezek után menjünk fel rajta a legközelebbi csomagra, és onnan fel. Most menjünk tovább fent, és a második kapu felett menjünk a kötélen. Essünk le, és az ugrógumi segítségével jussunk el a baloldalon lévő kockára. Menjünk végig jobbra és a csomag segítségével érjük el a létrát, amelyen fel kell mászni.
Így a csövekbe fogunk jutni. Kis időközönként a padlóból szúrós akármik jönnek ki, amelyek árthatnak egészségünknek. A csöveknek néha kinyíló akármicsodái vannak, amelyek, ha alattuk vagyunk, felszippantanak, és általában olyan helyre pottyanunk, ahová a legkevésbé szerettünk volna. Menjünk jobbra, le, és ballagjunk tovább, miközben a tolókocsis öreg mamikra vigyázunk, ugyanis a kocsikban véletlenül bombák vannak. Az első elágazásnál menjünk föl. A szakadék fölött a kötélen menjünk át, és a lifttel menjünk le. Az utolsó megállónál szálljunk ki.
Menjünk tovább, a szakadékon menjünk át, a legközelebbi elágazásnál forduljunk jobbra, és a csövekből a lyukon keresztül menjünk a tetőre. Menjünk jobbra, miközben a különféle emberkékre figyeljünk, főleg az ejtőernyős nyanyákra, akik bombákkal ajándékoznak meg. Amikor a 3. kupolához érünk, a bennelevő lyukon keresztül menjünk be.
Most menjünk jobbra-le, miközben azokra a furcsa berendezésekre figyeljünk, amelyek a levegőbe repítenek, ha rájuk lépünk. Ezeken kívül találkozunk még gengszterekkel, akiket úgy ölhetünk meg, hogy megdobjuk egy lasztival, ez elkábítja, és rögtön utána egy másikkal, ha a bandita még kába volt, akkor meghal.
Amikor végigérünk, ne menjünk le a létrán, hanem ugorjunk le. Most jobbra, le és balra. Egész utunkon figyeljük a többitől különböző padlórészekre, mivel áramot vezetnek, valamint a feldobószerkezetekre. Utána menjünk le, így abba a terembe érünk, ahol *Leonardo da Vinci* barátunk könyve van.
Itt menjünk jobbra, de végig a platformokon. Ne érjünk a padlóhoz és a villogó lámpákhoz, amelyek lecsukhatják rácsokkal a célhoz vezető utat.

A harmadik és egyben az utolsó pályán *Leo da Vinci* várába kell bejutnunk, és elhozni onnan egy kristályt. A felvétele az aranycsinálógép önmegsemmisítéséhez fog vezetni. Ezt meg kell tennünk a Föld megmentésének érdekében. Tehát menjünk jobbra, utána fel a létrán, ugorjunk balra, majd menjünk végig a platformokon a különféle állatokra vigyázva (saját magunkra is).
Amikor a létrához érünk, menjünk fel rajta, majd ugráljunk a platformokon balra. A vége felé menjünk át a kötélen, menjünk feljebb a létrán. Vegyük az irányt jobbra. Útközben nyugtassuk meg a muksókat. A második muksó után menjünk fel a tetőre, és utána balra. Ha a vár falaihoz érünk, menjünk fel rájuk, és a kötélen menjünk balra. Essünk le, menjünk balra, ugorjunk feljebb a platformokon és másszunk fel a létrán. Amikor rajta megyünk, lőjük a léggömbökön repülő embereket.
Ha a tetejére érünk, menjünk jobbra, a vége felé a láda segítségével jussunk fel. Most menjünk balra, vigyázva a golyókra, melyeket egy furcsa gép lő felénk. A végén a platformokon menjünk fel, utána jobbra, és fel a lifttel. Most ugráljunk balra, menjünk feljebb, jobbra, fel, és menjünk be az ablakon. Most menjünk jobbra és fel. A kockát toljuk balra. Vigyük fel a liftekkel, toljuk jobbra, és ugorjunk rajta a kijárathoz. Végre bejutottunk abba a terembe, ahol a kristály van. Menjünk a kötélen jobbra, essünk le egy emelettel lejjebb, ugorjunk jobbra és kapcsoljuk át az akármit. Most felemelkedik a rács, amelyik alatt a kristály van. Fussunk balra, ugorjunk fel, jobbra a kötélen, és amikor a kötél kb. 2/3-ánál tartunk, essünk balra, útközben a kristályt felvéve. Most a jobb oldalon lent lévő akármit kapcsoljuk át, és menjünk az ajtóhoz. Az ajtót a mellette lévő átkapcsolóval nyithatjuk ki. Menjünk be.
Endsequence...

▪ Szwedo Albert (Shadow CAX)

Hossz: 1 lemezoldal
Kiadó: Ocean
Más verziók: Amiga (2 DD)

THE KING

Wladca gonna dooo!!! Hogy ez mit jelent? Azt mi sem tudjuk, de úgy tűnik, nem is érdekes. Ennyit bevezetőnek. A továbbiakban a sátánista lengyelek egy újabb keletű byte-halmazáról lesz szó (bocs a sátánista jelzőért, de elnézegetve a demoikat, kicsit sok(k)nak tűnnek a fordított kereszttek/életfák). A stuff címe: ***Wladca*** (***Main/Talent*** külföldi ***Novotrade*** "alkalmazott" szerint ***The King*** — ahá, akkor már tudom, hogy mi az a ***Wladca Wladca***), egyébiránt stratégia a javából, kiváló szórakozás. Garantálja a ***Laboratories Garniev Par***.... izé, ja hogy ez nem az ***Elisabeth Colour*** (***SYNERGIE***) reklám, tehát a ***Laboratorium Komputerowe APM*** (ez mi lehet?). Talán el is kezdhetnénk.
Az első képernyőn megcsodálhatjuk magunkat, majd, ha már beteltünk a látvánnyal, döntsük el, hányan vagyunk. Ez a szám lehetőleg 0 és 3 közé eső egész szám legyen. Az '**F5**' billentyű tengerszint feletti magasságának változtatásával adhatjuk tudtára döntésünket a gépnek, miközben a tönkretenni kívánt joystickok számát is beállíthatjuk. Ha minden ok, lőjünk egyet, és átkerülünk a következő szintre. Itt 4 smasszer látható talpig mellpáncélban, ők sorban *MOTEN, BERTH, TOTH* és *MADAN* — a nevükön kívül csak sörhasuk terjedelmében különböznek egymástól. Tehát válasszuk ki a nekünk (nem) tetszőt és FIRE! (Ja, 2 játékosnál ne nagyon próbáljuk ugyanazt a figurát játékba lendíteni, mert a program nem ismeri az alterego fogalmát.) Ezután kereszteljük át szörnyszülöttünket, és indulhat is a játék.
A főképernyőn látható a játéktér, valamiféle partvidék, jobboldalt a tenger hullámzik egykedvűen, alul pedig ikonok láthatók. Ezek igen szépen megrajzoltak, bár első látásra mi nem sokkal több értelmet tudtunk leolvasni belőlük, mint *I. Joe Sair* fáraó sírjának hieroglifáiból. Szerencsére a jobb felső sarokban a program automatikusan fordítja a jelentéseket. A játéktér egyébként egy csomó tartományra van felosztva, itt fogunk mi hancúrozni. Amelyik terület még szűzföld, egy vízszintets vonal jelzi, s csak akkor veszti el ártatlanságát, ha behatolunk rája. Ilyenkor egy lobogó jelenik meg rajta, ami azt jelzi, hogy ezután minden hónapban lerója nekünk havi tartozását. A 4 versenyzőnek 4 különböző zászlaja van, legalábbis hosszabb játék után úgy fog tűnni. *MOTEN*-én egy vízszintes sáv van, *BERTH*-é sakktáblaszerű, *TOTH*-nak jutott a keresztes, *MADAN*-é pedig leírhatatlan kinézetű. A nyilat mozgatva megkapjuk az aktuális tartomány nevét, és zárójelben azt, hogy mennyit adózik. Ez fontos! Még annyit, hogy ha egyedül vágunk neki, mindenkinek 1-1 tartománya lesz kezdetben, ha ketten játszunk, a gép által irányított 2 vezér már rögtön 3-3 területtel kezd. Az ikonok sorban:

- **BUYING KINGDOM**: Vehetünk egy tartományt (naháť!). A program megkérdezi, hogy melyiket kívánjuk megvenni, majd klikk után beállíthatjuk a felajánlott összeget. Ez 0-253 közé eshet. Saját tartományt sajnos nem lehet megvenni (*APEH sucks!*). Ez utóbbi kísérletezést leszámítva lépésnek számít, ha sikerül, ha nem. Diplomatáknak ajánlott.
- **SELLING KINGDOM**: Eladhatunk egy területet. Amúgy ld. fent.
- **SET PARTNERSHIP**: Kölcsönös megnemtámadási-szerződést köthetünk valamelyik játékossal, aki vagy belemegy, vagy nem. Ha magunkkal akarunk, az nem, egyébként lépésnek számít.
- **TAKE SOLDIERS**: Az ikonok felett a **GOLD** mellett látható, hogy mennyi aranyunk van. Nahát, pont ennyi katonát sorozhatunk be! Ha legalább 1 harcost vételezünk, már lépésnek számít.
- **BUILD ARMY**: Helyőrséget rakhatunk le, vagy kivehetjük az embereket az erődökből. Nem számít lépésnek.
- **MOVE ARMY**: Mozgathatjuk seregünket. Egészen addig nem számít lépésnek, míg nem valami idegen tartományt jelölünk ki célul. Ilyenkor, ha már volt ott valaki, csata jön, egyébként egyből a magunkévá tesszük. Csatában először a seregek ütköznek meg. Ilyenkor egy hangulatos tájkép kíséretében állíthatjuk taktikánkat (**ATTACK** — támadás, **DEFENCE** — védekezés, **GO RACK** — pucolás). Nem árt tudni, hogy a védekező fél akár 3-szoros túlerőt is elháríthat! Ha mi vagyunk a nyerők, néha egy kis ostrom következik — logikus, nem? Itt egy katapulttal kell léket vágnunk a falba. A katapultot szabadon állíthatjuk, amúgy eggyel több állása van, mint ahány szükséges lenne... Ja, és a fázisok közt néha csak 1-2 pihényi különbség van. Alul látható a maradék lőszer, ami egyébként jóval több a szükségesnél. Igen nehéz elrontani.
- **BURN KINGDOM**: Felégethetünk egy tartományt. Sok értelme van.
- **SHOWING TOURNAMENT**: Íjászversenyre hívhatjuk ki a még élő ellenfeleket. 3 céltábla van, mindegyikre 4-et lőhetünk. A verseny egyenes kiesés alapján megy. A díj 1000 arany, ami igen tetemes összeg, tekintve, hogy a legjobb területek is csak 50-et hoznak egy hónapban. Természetesen lépésnek számít.
- **NEXT MONTH**: Passz.
- **END OF GAME**: A fenébe, kezdődik a meccs! Bővebbet később.

A képernyőn még látható az eltelt idő és a dátum (ez utóbbi igen érdekes!). Tehát a játék körökre van felosztva, minden körben 1 lépést tehetünk, a játékosok szigorú sorrendben követik egymást. Játék közben kaphatunk üzeneteket is, pl. meg akarják venni egy területünket, el akarják adni valamelyik tartományukat, elvesztettünk (csak úgy) egy területet, félhavi adónkat, fele pénzünket, stb. Mivel a játék *Main/Talent* óta elemi angolt használ, ezeket most inkább nem írogatjuk le. Ja, ha valaki jó pénzért megvenné egy tartományunkat, érdemes eladni, mert nem valószínű, hogy a következő körben odalép, mi meg semmi áldozat révén visszafoglalhatjuk. A barátsági szerződést természetesen nem kell komolyan venni. Íjászatnál egyébként, ha csak ketten vagyunk, az első 2 körben tök mindegy, hogy mit lövünk, a 3. fog dönteni.
Most pedig egy kis "berhelés". Mivel köztudott, hogy a C64 tulajok nagy része színes monitorral rendelkezik, ezért ez a rész nem is annyira érdekes. Szóval arról van szó, hogyha nem akarunk szemüveget, akkor nem árt kicserélni a karakterkészletet, ugyanis iszonyú!!! Ez a programban a $2000 helyen kezdődik. Kezdő RESETGOMB tulajdonosoknak egy kis segítség: <RESET>, utána pötyögjük be a következőket (még jobb, ha előtte megcsináljuk, és ilyenkor csak betöltjük és futtatjuk):

```
10 POKE56334,0:POKE1,51
20 FORI=8TO215
25 POKE8792+I,PEEK(53248+I):NEXTI
30 FORI=384TO463
35 POKE8192+I,PEEK(53248+I):NEXTI
40 POKE1,55:POKE56334,1
50 SYS18816
```



(Lehet, hogy a betöltős módszer ki van próbálva, és ez esetben működik is, de általában nemigen javasolnám RESET és SYSxxxxx között a BASIC LOAD utasítást... — Bryan)

<RUN> után 4,68 sec elteltével indul a játék. Azért így mindjárt más! Sikeres/sikertelen befejezés esetén részletes értékelést kapunk működésünkről. Ha nyerünk, az endsequence közben **'F6'** vagy **'F7'** billentyűvel léphetünk vissza az elejére. Játék közben **'F3'**-mal kikapcsolhatjuk a zenét, **'C='** + **'F3'**-mal vissza stb.

Szóval jó ez a stuff. Úgy is mondhatnánk, hogy a ***DOC*** lengyel változata, ugyanis egy az egyben koppintás. Előnye a ***DOC***-hoz képest: gyorsabb, semmi töltés, 2 játékos üzemmód, pergőbb játékmenet. Hátránya: nincs benne pl. töltöttgalamb-vadászat, stb. Iszonyú mennyiségű grafikát zsúfoltak bele (vagy 6 teljes kép), ebből is látszik, hogy nem **AFU INTERLACE** képekről van szó... A zene cool.... illetve baromi rossz, csak mi azt is kicseréltük. Jó ideig el lehet vele szórakozni. Szóval, ha nincs meg, szerezd meg gyorsan!

▪ Herrich

Hossz: 178 blokk
Kiadó: APM Poland
Más verziók: ———

LEMMINGS

A bevezető mindig a legnehezebb, főleg egy olyan játéknál, amiről vagy jót, vagy semmit. Most kivételesen azért, mert hirtelenjében semmi hiányosságot nem tudnánk mondani a programmal kapcsolatban.

A ***Lemmings***-ről talán annyit, hogy a ***Psygnosis*** már pár évvel ezelőtt kiadta a játékot Amigára, és nem sokkal ezután beharangozta a C64-es változatot. Erre azonban egészen mostanáig kellett várni. Mindenesetre az a lényeg, hogy itt van a végleges verzió, máris hétszer körbejárta az egész világot, ezalatt legalább ugyanennyiszer feltörték stb. stb...



Mindenesetre:

"Közönséges *lemming* **(lemmus lemmus)**: **Norvégia** és **Svédország** hegyvidékein, a tajga és a tundra övében (valamint a ***Psygnosis*** software house pincéiben), **Finnország**on keresztül a **Szovjetunió**ban (bocs, de 90-es kiadású a könyv) a **Fehér-tenger**ig található. *Lemming*járásos években elterjedtebb. Híres a közönséges *lemming* populációrobbanása (nem, nem populous, bár állítólag már azt is írják 64-re), rendszeres ciklusokban, körülbelül 4 évenként populációsűrűség-csúcsot ér el, amikor is a táplálékkészlet kiapad, és néha hatalmas vándorlás indul meg lefelé a hegyekből, az útjukba kerülő folyókon és tavakon. Óriási számban fulladnak a vízbe...", döglenek éhen szegénykék, szóval nekünk mindent el kell követnünk, hogy ez ne így legyen. Úgy kell egyengetnünk a pályát, amin végigmasíroznak, hogy baj nélkül eljussanak a kijáratig.

Egy célkeresztet irányítunk a pályán, ha valamelyik *lemming*re ráclickelünk, akkor azt a cselekvést végzi, amelyet valamelyik ikonnal előzőleg beállítottunk. Pl. ha a lépcső (híd) építésnek megfelelő ikont választjuk, és ráclickelünk egy vizesárok felé haladó *lemming*re, az nekiáll hidat építeni, amin a többiek szépen átmasíroznak a túloldalra.

Miután betöltöttük a játékot, öt L ücsörög egymás mellett. Az első négy közül az 1-4 számbillentyűkkel választhatunk:

1. **Start game** — Navajon?
2. Az **intro**t nézhetjük meg (érdemes)
3. **Pályakód**ot írhatunk be (**cheat mode**-hoz írjuk be: **WANNABFREE**. Ezután, ha a **'<—'** + **'SHIFT'**-et lenyomjuk, a pályákat 100 %-kal teljesíthetjük))
4. Zene vagy hangeffektek

Az ötödik guy egy táblát tart a kezében, ennek négy állása lehet (**Fun**, **Tricky**, **Taxing**, **Mayhem**), melyek közül **'crsr fel'** és **'crsr le'** nyilakkal választhatjuk ki a megfelelő nehézségi szintet. **Fun** a legkönnyebb, **Mayhem** a legnehezebb.
Nyomjuk le az **'1'**-t és máris töltődik az első pálya.

Hamarosan megjelenik egy képernyő, amelyen fentről lefelé a következőket láthatjuk:

- A megoldandó pálya kicsinyített képe
- A szint száma és neve
- A *lemming*ek száma (ennyi fog lepottyanni)
- A *lemming*ek hány %-át kell megmentenünk a továbbjutáshoz
- ????
- Idő percben
- Nehézségi szint (egyébként C64-en mind a négy szinthez 25 **(nem 30!)** pálya tartozik)

Tűz, és máris indulhat a... a fenét indulhat! Előbb tessék végigolvasni a leírást! Addig is **'SHIFT LOCK'**.

Tehát a képernyő legnagyobb részét a játéktér foglalja el, amelyen egy kis célkeresztet irányíthatunk. Ha elérjük vele a képernyő bal vagy jobb szélét, és tovább húzzuk a joy-t abba az irányba, akkor a képernyő scrollozódik. Legfelül van egy bazi nagy akármi, van rajta két ajtószerűség, meg fogalmunksincsarrólhogymiez, a lényeg, hogy innen potyognak ki a *lemming*ek. Valahol jobbra van egy fura kis házikó, két gyertya ég a két szélén, ez a kijárat.

A játéktér alatt 12 kis ikon látható:

'+' billentyűvel gyorsíthatjuk, **'—'**-szal lassíthatjuk a *lemming*ek érkezését.
'SHIFT LOCK': PAUSE, ez sokszor segítség;
'INST/DEL': Kétszeri megnyomására minden kis manó kipurcan;

A középső nyolc ikon közül az 1-8 számbillentyűkkel választhatunk:

1: **Climber** — Falra mászó;
2: **Floater** — Ejtőernyős. Ha valahonnan leesik, kinyitja, így nagy magasságból is leugorhat
3: **Önmegsemmisítő**. Felrobbantja a kiválasztott *lemming*et (blokkolót érdemes);
4: **Blocker** — Blokkoló *lemming*. Feltartja a társait, nem tudnak abba az irányba továbbmenni;
5: **Builder** — Lépcsőt épít átlósan felfelé;
6: **Basher** — Faltörő. Vízszintesen alagutat kapar;
7: **Miner** — Bányász. Átlósan lefelé ás;
8: **Digger** — Függőlegesen lefelé ás;

- **Lábnyomok**: Szünet (mint a **'SHIFT LOCK'**)
- **Atombomba**: Elölről ugyanez a pálya, vagy vissza a főmenübe (**'Jobb SHIFT'** + **'balra nyíl'**)

Mindegyik ikon fölött egy kis téglalapban egy szám mutatja, hogy azt még hány *lemming*gel csináltathatjuk meg.

Az ikonok fölötti feliratok balról jobbra:

- Ha ráclickelünk egy *lemming*re, itt látjuk a feladatát (**walker** — sétál, **floater** — ejtőernyős stb.)
- Kinn lévő *lemming*ek
- Megmentett *lemming*ek %-ban



FUN

Ez legyen a gyakorló pálya, mindenki könnyen teljesítheti.
Szintkódok: 1 - nincs; 2 - BEDGILBFIE; 3 - BLIJKJAJDB; 4 - KJGHALBDDE; 5 - JIDJGHGFCL; 6 - LEHIHBEBJC; 7 - GCAAFKJLAD; 8 - HJBHFKDIJJ; 9 - IBBHHBLDHK; 10 - FJBHHKHAKH; 11 - HHEBFEJAKI; 12 - AFCCIJLIIH; 13 - JGFEEDDEHA; 14 - KKIHCKAGBB; 15 - EAFALALDCC; 16 - AFIBLCHEHC; 17 - JIFAHKBDIA; 18 - FFIBDFEBJC; 19 - FJCAJGLBBL; 20 - GHHILIKBAB; 21 - JCCLCADGAH; 22 - FDIKBBKDGC; 23 - BIKDLHEDIL; 24 - KDCAJKAKFG; 25 - KJEDHGCDCK.

TRICKY

Level 1. Kódja: DJKALCDKLJ. Tippek: Nyomjuk meg az **'5'**-öst, és a szakadék szélén clickeljünk rá egy manóra. Ő majd a szakadék felett épít egy lépcsőt. Innen már sima az út, majd nyomjuk meg a **'6'**-ot, s újból clickeljünk egy manóra, az majd át fogja fúrni a dombot.

Level 2. Kódja: FHIBDFEDGF. Tippek: Nyomjunk **'8'**-at, majd a potyogási gyorsaságot állítsuk 50-70 közé, és menjünk ki a platform végére. A manók gyorsan fognak jönni. A joy-t állítsuk autofire-ra, majd mindenre clickeljünk. Elkezdenek lefelé ásni, de nem nyiffannak ki, hanem szépen elsétálnak a kijárathoz.

Level 3. Kódja: JFIBLACJCL. Tippek: Az első dombnál ne ijedjünk meg! Itt mindenki átsétál, nem úgy, mint a másodiknál. Nyomjuk meg az **'1'**-est, majd clickeljünk rá az első pasira, hogy másszon át. Nyomjunk **'5'**-öt, majd építtessünk vele lépcsőt, amíg át nem ér a túloldalra. Itt ejtőernyőztessük le, hogy ne maradjon a padlón. Innen már simán besétál, majd a dombon másszon át mindegyik és végül ejtőernyővel ruházzuk fel őket!

Level 4. Kódja: HEEBEDIGHI. Tippek: A manók átmászkálnak a csöveken, a golyókon is, de ezek után át kell furatnunk a láncon, ami tartja az első golyót, majd azután fúrjon át a következő 2 golyón. Itt úgy kell ügyeskedni, hogy egy pacák a cső szélére kerüljön, innen pedig építsen lépcsőt a kijáratig, majd követhetik őt a többiek.
Level 5. Kódja: FADGGFADKJ. Tippek: Az első pacák másszon át jobbra a falon. A második platform jobb oldaláról építsen lépcsőt, majd onnan (a 3. platformról) ejtőernyőzzön le. A 4.-en jobb oldal felé építsen még egy utolsó lépcsőt a kijárat felé. Már nincs több akadály — csak a többiek kövessék őt!
Level 6. Kódja: ECHGGDEDID. Tippek: Az összes kis manót szorítsuk két blocker közé úgy, hogy egy közülük a bal oldalon tudjon dolgozni (lépcsőt építeni). Ha már az utolsó oszlopnál (számszerint a 8.-nál) van, akkor még utoljára egy keveset építsen, majd ejtőernyőzzön le. A bal oldali blockert robbantsuk fel, és ezután szabad az út.
Level 7. Kódja: LEDBFKJABF. Tippek: A szakadékhoz érő manó építsen egy hidat, majd amikor visszafelé leesne, rakjuk át blockernek. Így a biztonságukat már szavatoltuk. A következő lemming építsen felfelé lépcsőt minden emeleten, és már célba is ért az összes.
Level 8. Kódja: IBGHDGFEHI. Tippek: Az első palit gyrsan rakjuk blokkolónak, majd irány gyorsan a pálya másik részére. Itt tegyük ezt újból. Fúrjuk át a dombot, majd építsünk lépcsőt egészen a kijáratig. Ugyanígy tegyünk a másik oldalon is.
Level 9. Kódja: IHKBBDKJDJ. Tippek: A Jobb oldali kis nyílásig építsünk lépcsőt. A falat át kell fúrni a folyosó végén, majd ismét fúrás és már itt is a kijárat.
Level 10. Kódja: EADGGDIFAH. Tippek: A lefelé potyogó manóknak adjunk esernyőt, majd az egyik fúrjon függőlegesen lefelé. Ezután nyomjuk meg a '6'-ost, és az egyiket furassuk vízszintesen, majd ugyanígy fúrjuk át az oszlopokat, és onnan építsünk lépcsőt a kijárathoz.
Level 11. Kódja: ALALALHGBB. Tippek: Fúrjuk át a földből kinyúló kezet, majd a kígyókat és a koponyát is. A szakadékon át építsünk lépcsőt, a kijárat előtt pedig még egyet.
Level 12. Kódja: FDJCKJHGDA. Tippek: Nyomjuk meg a '3'-ast, és ha jó időben clickeltünk a lemmingekre, akkor szépen utat robbantanak a többieknek, és szépen kisétálnak a kijáraton.
Level 13. Kódja: AHLGDEDLHI. Tippek: A szakadékon át építsünk hidat, majd a rudakat fúrjuk át. Végül építsünk még egy hidat.
Level 14. Kódja: ECBIFCJKBB. Tippek: A jobb oldali oszlopot robbantsuk át, majd a bányász fúrjon át a sziklán. Ezután már csak a faltörőt kell beindítanunk a kijárat előtt.
Level 15. Kódja: LKJIFEBLAJ. Tippek: Itt csak a pontos időzítéssel érhetünk el sikert.
Level 16. Kódja: CKLAGFKAJH. Tippek: A kijárat előtt rézsútosan ásson le a bányász, majd onnan egyenesen ásson visszafelé úgy, hogy a többieket elérje. Így besétál mindenki a kapun.
Level 17. Kódja: BHFGGAJLAE. Tippek: Furassuk át az oszlopt, majd a nagy falon ketten másszanak át. Az egyiket állítsuk be blokkolónak a falon túlra, hogy amikor a - fal és blokkoló között lévő - emberke visszafelé jön, fúrja át a falat, robbantsa fel a blokkolót és már mindenki a kijárat felé tart.
Level 18. Kódja: LAFGFKLADA. Tippek: Fúrjuk ki az első 6-os alsó szárát vízszintesen, majd onnan építsünk lépcsőt. Ugyanígy tegyünk a másiknál is, ezután jöhetnek a többiek.
Level 19. Kódja: ELLISAAAAH. Tippek: a) Robbantsunk egy kis gödröt, de olyat, amiből nem lehet kijönni, majd 2-3 manót úgy robbantsunk, hogy balra utat nyissanak a kijárat felé.
Level 20. Kódja: EAHGAKBDCD. Tippek: Fúrjuk át a vasfalakat, majd a kis gödörből kifelé építsünk lépcsőt.
Level 21. Kódja: LAGBABCIEA. Tippek: A tömeget zárjuk 2 blocker közé, egy kivételével. Az az egy építsen lépcsőt az út végén (ez utóbbi kettő clickelésből kifér). Az utolsó lépcső felhasználásával jöjjön ki a tömeg a 2 blokkoló fogságából.
Level 22. Kódja: HALGFEDFLK. Tippek: Az oszlopot fúrjuk át és már meg is látják barátaink a kijáratot.
Level 23. Kódja: BHLDLEJGDE. Tippek: Juttassuk le a kis manókat a hegyről. 2 manó másszon át a dombon. Az egyiket tegyük blokkolóra, és visszafelé fúrjon egy járatot a többieknek, majd az egyik építsen létrát a kijárathoz.
Level 24. Kódja: DFIJFJIKLE. Tippek: Furassuk át a falakat úgy, hogy ne a savba jussanak, így hamar elérik a kijáratot.
Level 25. Kódja: DHKHBKDIFK. Tippek: Ássuk az oszlopot rézsútosan lefelé, majd a másik oszlop felé építsünk lépcsőt. Ha falhoz ért, azt újból fúrjuk át, majd ugyanígy a következő falnál.

TAXING
Level 1. Kódja: IGDHKDIJFA. Tippek: Fúrjunk át az oszlopokon, majd építsünk lépcsőt a kijáratig.
Level 2. Kódja: CCHALCJGBB. Tippek: Építsünk egy hosszú lépcsőt a célig.
Level 3. Kódja: CACAGJGAFA. Tippek: Építsünk felfelé létrát. Hogy a lemmingeket (a 2. csoportot) a 2. kaqmrából hogy kell kiszedni, azt most nem áruljuk el, néha Ti is gondolkodhattok egy picit.
Level 4. Kódja: JIFBIEJLAF. Tippek: Építsünk lépcsőt múgy, hogy felérjünk a két tűzokádó doboz felé, majd onnan át a kijárathoz.
Level 5. Kódja: HDCGLGFELF. Tippek: A vasplatformon sétáljunk végig, majd egy pacák ásson lefelé az aljáig, onnan pedig a szakadékokon át a lépcsőn jussanak át.
Level 6. Kódja: JILKFECIEK. Tippek: Ugyanaz, mint a TRICKY Level 3., de itt úgy kell megoldani, hogy ne kenődjenek szét a talajon, tehát valamivel nehezebb.
Level 7. Kódja: HLLILAIHEL. Tippek: Ugyanaz, mint a TRICKY Level 4., de itt nincs blocker.
Level 8. Kódja: GELEEAHGCG. Tippek: Azok most nincsenek, tessék egy kicsit gondolkodni!
Level 9. Kódja: JKFGGLBDGH. Tippek: Ez már egy ismerős pálya, de itt nincs olyan képesség, hogy a manók mászni tudnának a falon. Itt ezek helyett (ahol mászni kéne) lépcsőt építünk, így kijuthatnak a szorult helyzetükből.
Level 10. Kódja: JKFIFCKKBB. Tippek: Ez a TRICKY Level 6. másolata, de nincs blokkoló, így szorult helyzetben vagyunk.
Level 11. Kódja: LKJIGFCDIH. Tippek: Építsünk hidat a szakadék felett, így a többiek továbbmehetnek, még a 2-nál is, és ott a kijárat.
Level 12. Kódja: JAHEEDEBDE. Tippek: Építsünk hidat a fal felé, azt fúrjuk át, és innen minden falról lépcső vezet a kijárat felé.
Level 13. Kódja: CAJDJKILAC. Tippek: Egy pacák másszon át az összes dombon, és azokat fúrja át, így a többiek is kijutnak.
Level 14. Kódja: JAICIFCHAD. Tippek: Fúrjuk át a sárkányt (ahol már nem tudnak továbbmenni), majd onnan építsünk lépcsőt.
Level 15. Kódja: GCCKHEDICG. Tippek: Építsünk lépcsőt úgy, hogy ne essenek túl nagyot. Ha az első átment a nagy falon (CHINESE LEMMING - CoVboy), megint építsünk lépcsőt (szintén azért, hogy ne placcsanjanak szét). Innen már szabad az út.
Level 16. Kódja: IHCGCJLIGB. Tippek: Az oszlop szélén kezdjünk lefelé ásni. Így mind túléli a zuhanást.
Level 17. Kódja: GIIHGFAIJG. Tippek: Ez is egy ismerős pálya, de itt nincsen mászó, így nehezebb dolgunk van.
Level 18-25. A kódok: 18 - CAJCIKFEBH; 19 - GDALCDJLKD; 20 - AHAFKJLCBC; 21 - CGDHAKBDCC; 22 - LKLGGBFKIH; 23 - KLIAAHAJJI; 24 - HAFGKGLDHK; 25 - JIFKIEDLES.

MAYHEM
A szintkódok: 1 - BCHIAFKCIG; 2 - JCADJFEDFC; 3 - GKFGJLDJLE; 4 - IJCFFEDALI; 5 - EACJALHACG; 6 - KJKFEJCBDH; 7 - CABDJGHFDG; 8 - GJGGLCJAJC; 9 - LKAFLBFGJA; 10 - FDKBDHAGHC; 11 - FAFGGAHIIH; 12 - LEFGEJCJKI; 13 - KHKBLEDIHI; 14 - DHKIKBCABJ; 15 - CGFEEDCEHC; 16 - AHEFFAHHEA; 17 - EFGHFKCGDH; 18 - GJEBAHBDAC; 19 - EAJACHGBJK; 20 - AJGBDJLIIC; 21 - GFDILCDHEL; 22 - KDJAKGFCHG; 23 - BIDAJIKBIB; 24 - JIFEKAAJDG; 25 - FCELKBBLLK.



Hát ennyit az eddig megjelent egyik legjobb (nem csak) C64-es játékról. Az idézet a **GEM GUIDE TO WILD ANIMALS** (emlősállatok) című könyvből való.
Már csak azt csodáljuk, hogy a hupikék gombákat és agytekervényeket lapítgató *Mario* és *Sonic* helyett nem egy kövér *lemming* terpeszkedik a sapkákon, újságok címoldalain, kitűzőkön stb.

▪ Thomas Simon & Kovács Péter

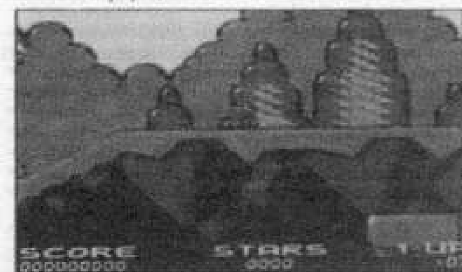
Hossz: 5 lemezoldal
Kiadó: Psygnosis'94
Más verziók: Amiga (2 DD), PC (1 HD)

Mayhem in Monsterland

Mayhem in Monsterland (ejtsd: *Méheim Amszterdamban*) született 1993-ban az ***APEX*** védőszárnyai alatt.
A játék ***Mario***-szerű, de annál azért sokkal jobban eltalált. A game-ben *Mayhem*-et irányítjuk, hogy ő milyen élőlény, arra mindezidáig nem sikerült rájönnünk (**talán méhem — CoVboy**).

A szintek töltésénél a következőket láthatjuk a képernyőn: Legfelül az aktuális szint nevét, alatta az egyre fogyó spirális csík a hátralevő töltési időt mutatja.
- **Magic dust quatoa**: A szinten begyűjtendő **magic**-ek száma.
- **Star quatoa**: A szinten begyűjtendő csillagok száma.

Az irányítás teljesen olyan, mint a *Mario*-ban, ugyanúgy a creature-ök fejére kell ugrani. Egyes platformokról **tűz + le**-vel leeshetünk. Ha futás közben keresztbe-le húzzuk a joy-t, hirtelen lefékezünk.



Kezdésnél:
- **STAGE-X**, x a level száma.
- **STATUS**: Lehet **SAD** (szomorú), tiszta nyomor az egész pálya, vagy **HAPPY** (boldog), és lőn világosság, itt kell csillagokat gyűjteni (**SAD**-nél pedig **Magic dust**-okat).

Játék közben alul sorban a következő feliratokat láthatjuk:
1. **Score**: Pontszám
2. **SAD**-nél **magic**, **HAPPY**-nél **stars**, a **magic**-eket bizonyos kreatúrák kilapítása után szedhetjük fel, a csillagokat a levegőben repkedve gyűjthetjük be. Ha a felirat mellett az a bizonyos számláló eléri a nullát, akkor keressünk egy jól működő vízesést, és pottyanjunk le.
3. **Time**: Idő
4. Maradék életek száma

Ebben a játékban sem az a cél, hogy eljussunk a pályák végére, hanemmm... különböző dolgok összegyűjtése során, illetve után hagyhatjuk el az adott szintet. A gonosz dinókat először úgy üthetjük le, hogy a fejükre ugrunk, később majd máshogy is. A pályák alapvetően 2 részből állnak, az első rész általában - a már előbb is említett - szomorú (**SAD**). Ilyenkor a grafika sötét árnyalatú, a zene komor stb. Itt, ha némely dinóra ráugrunk, akkor egy kis mágikus zsákot kapunk, ebből kell összegyűjteni valamennyit. Pl.: az 0. pálya 1. részében 10-et (hogy mennyi van még hátra, azt olvashatjuk le a kép alsó részén a **MAGIC** felirat alatt). Ha netán az összes zsákot sikerült összegyűjtenünk, akkor a felirat villogni kezd, és mi mehetünk megkeresni a kijáratot, ami felfelé mutató sárga nyilacskák formájában mutatja, hogy ő lenne a kijárat. Ha itt lepottyanunk, egy nagy zöld Bronthosaurus mellé kerülünk, ő *Mayhem* barátja, és megdícséri *Mayhem*-et a zsákokért, majd azt is elmeséli, hogy ezt a csúnya országot a varázs-zsákok segítségével széppé tudja varázsolni. A következő pályarész ugyanolyan, mint az előző, de ez sokkal színesebb és vidámabb. A külső senkit se tévesszen meg, mert ez a pálya is pont olyan nehéz, mint az előző. A szörnyek mások, de még szörnyűbbek, mert van, amelyikre 3x kell ráugrani, mire hajlandó átadni a lelkét. Itt a cél is más: a levegőben forgó sok-sok kis csillagot kell összegyűjteni. A gonosz dinóknak pedig más ajándékaik vannak: piros szív, ami ad egy életet, kék szív, ami kijavítja a sérüléseinket, és még van egy nyuszi, ami megsokszorozza egy időre a pontjainkat, meg egy nagy, sárga csillag, ami 10-zel csökkenti a megszerzendő csillagok számát. Van még egy pár érdekesség, de nem annyira lényeges.

Technikai tanács: A kezdésnél üssük le a mellettünk strázsáló idegesítő tényezőt, majd induljunk el a barlangban balra, a szakadékot átugorva hamarosan egy bíborszínű dinóval fogunk találkozni. Nála egy élet lesz. Ha visszamegyünk jobbra, és kimegyünk a barlangból, majd innen minden dinót leütve balra indulunk, egyszer csak az egyik dinónál egy villámot találunk. VEGYÜK FEL! Ez a villám óriási szolgálatot fog tenni nekünk. Próbáljuk csak ki: nyomjuk meg a tűzgombot és húzzuk oldalra a joy-t. Lám, *Mayhem* előreszegi a fejét, kipörögnek a lábai, és nagy sebességgel mindent letarol, ami az útjába kerül. Ha a csillagok mind megvannak, keressük meg a szürke, felfelé mutató nyilakat, s ha föléjük állunk, elteleportálnak a következő pályára, ahol az 1. pályarész szintén **SAD**, majd utána **HAPPY**. Ha üstököst szerzünk, akkor egy ideig sérthetetlenek leszünk. Ha a 2. pálya 2. részében a kezdéskor kimegyünk az alagútból, és jobbra megyünk, lesz ott egy lövöldözős krapek, akinél élet van. Ezt az életet többször is felvehetjük, ha kimegyünk a képből, ahol ő volt, és ha újratermelődött, újra leütjük, és megint nála lesz az élet, **akárhányszor ismételjük meg ezt**.



Elég jó játék, különösen most, az ínséges időkben. *Creatures* rajongóknak nem ajánlott, mert bár szinte ugyanolyan a kivitelezés, nem folyik benne elég vér.

▪ Thomas Simon & Chris of Columbus Arts

Hossz: 2 lemezoldal
Kiadó: APEX'93
Más verziók: ———

PERPLEX II.

A játékot 1993-ban követte el a *Taffan* nevű group. A bejelentkező intro után érdeklődnek, hogy a játékra vagyunk kíváncsiak, vagy szerkeszteni akarunk. '**F3**'-ra a szerkesztőbe jutunk. Erről csak annyit, hogy '**H**' billentyűre kapunk egy kis segítséget, hogy mi merre, hol, hány méter. Megemlítenénk, hogy ha szerkesztettünk egy pályát, használjuk az '**F6**'-ot, mert különben a munkánk oda kerül, ahova nem kellene. Egyébként a szerkesztőből a játékba nem tudunk lépni. '**F1**'-re (a játék elején) magába a játékba jutunk. (Na, ez egy szép mondat lett. Szóval, amikor megkérdezik, hogy szerkesztő vagy game, akkor '**F1**', és akkor game. Világos?) Tehát '**F1**' után egy "csodálatos" előképben gyönyörködhetünk, a zenét meg inkább hagyjuk. Press fire, aztán választhatunk.

'**F1**': **Code word** (pályakódok)

'**F3**': **Load levels** (csak akkor van értelme, ha a szerkesztőben már alkottunk valamit)

'**F7**': **Start game** (fogalmunk sincs, csak sejtéseink vannak)

A játék lényege, hogy azokat a négyzeteket, amik nincsenek beszínezve, teljesen beszínezzük. Ezt egyféleképpen tudjuk megtenni, úgy, hogy azokat a mezőket, amik már színezettek, odavisszük ahhoz, amit be akarunk színezni (ez így túl bonyolultnak hangzik, de egyrészt csak mono monitoron láttuk a játékot, másrészt aki ismeri, az úgyis érti. Egyébként legegyszerűbb, ha az első pályán megnézzük, hogy mit tudunk mozgatni, és mi mellé kell vinni). A mozgatás úgy történik, hogy ráclickelünk a négyzetre, majd tűz. Ezután a kívánt irányba mozgatjuk úgy, hogy közben nyomjuk a tűzgombot. Amikor odaérünk, ahová menni akartunk, elengedjük, és a mellette lévő mező automatikusan átszíneződik. Most már ezt is tudjuk mozgatni, illetve ha itt tűzgombot nyomunk, a mellette lévő mezők átszíneződnek. Játék közben két dologra kell figyelni, az egyik az idő, a másik a lépésszám. Mindkettő fogy, nullázás esetén a '**Space**'-re újra lehet kezdeni a pályát. Ha az időnk fogy el, automatice kezdődik a pálya elölről. (A mi verziónknál egy idő után '**Space**'-re a játék kifagy, érdemesebb megvárni, míg letelik az időnk. Ugyanígy várjunk, ha a game nem hajlandó azt csinálni, amit mi akarunk.)



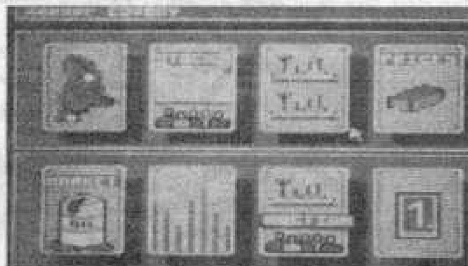
A játék addig tart, míg végig nem szenvedjük a 64 pályát, vagy '**RUN/STOP**'-ot nem nyomunk. A 64. pálya után megcsodálhatjuk a gratulációkat német nyelven, illetve a játék készítője felszólít, hogy vagy nézzem, vagy törjem fel (mármint a játékot, és nem a készítőt).
A képernyő jobb oldalán egy pókszerű valami villog, és mindenféle marhaságokról tájékoztat (pl. hogy ő utálja az autókat).
Hát ennyi. Jó kis időtöltés annak, aki nem csak a csuklóját, hanem az agyát is szereti megdolgoztatni, valamint alkalmas arra, hogy kimerítsük káromkodási szókincsünket (próbálja csak ki valaki a 42. pályát!). Azoknak, akik nem óhajtanak kínlódni, közreadjuk a pályakódokat is:
1 - game on; 2 - game boy; 3 - duisburg; 4 - opus III; 5 - its a; 6 - fine day; 7 - mind; 8 - fruit; 9 - osessed; 10 - maniacs; 11 - prince; 12 - knave; 13 - u 96; 14 - night in; 15 - motion; 16 - freddie; 17.; 18 - malin; 19 - jonas; 20 - ulf; 21 - jenny; 22 - techno; 23 - snap; 24 - aliens; 25 - snow; 26 - rolf; 27 - ray; 28 - Anita; 29 - no limit; 30 - look mtx; 31 - madonna; 32 - bravo tv; 33 - ub 40; 34 - thieves; 35 - genesis; 36 - x ample; 37 - clystorn; 38 - m people; 39 - faces; 40 - bon jovi; 41 - slash; 42 - thomas d; 43 - paper boy; 44 - roxette; 45 - aktivier; 46 - trainer; 47 - pet shop; 48 - boys; 49 - jurassic; 50 - park; 51 - Haddaway; 52 - life; 53 - narcotic; 54 - take; 55 - that; 56 - Al bundi; 57 - East 17; 58 - CD power; 59 - Michael; 60 - jackson; 61 - Section 8; 62 - Dr. Alban; 63 - Nintendo; 64 - Scluss.

▪ Enzsöl Zoltán (Endzsi from T.G.S.)

Hossz: 223 blokk
Kiadó: TAFFAN'93
Más verziók: ———

REEDEREI

Ez egy hajós, kereskedős játék, amelyet egy bizonyos *Talent* cracker csapat fordított németről angolra (khhmmmm, azért lehetett volna valamivel pontosabban is...).
A játék betöltése után beírhatjuk a nevünket, majd egy menüt kapunk. Ha elég szemfülesek vagyunk, talán észreveszünk egy kis nyilat, amelyet valami véletlen csoda folytán a PORT 2-ről irányíthatunk. Találhatunk még ezen kívül 6 kártyát, amelyekre ráclickelve további menüket kapunk.



1. **Térkép ikon**
- **Sc**: A hajónk típusát jelöli
- **Route 1-2-3**: 1-1 várost állíthatunk be, mivel a hajónk egy körön belül 3 városba mehet (havonta 1-be) és jöhet vissza áruval megrakodva. Ha valahová **Hamburg**ot állítunk, akkor abban a hónapban a hajó a kikötőben pihen.
- **Kab**: Kabinok száma
- **Ldrm**: Teherbírás (t)

Vissza a főmenübe: Fel&tűz.

2. **Stock house**
Felül láthatjuk a cégek neveit, innen kell választani. Alul a cégek mellett az áll, hogy az előző körben mennyit értek a részvények. Mellette **NUMBER**: mennyi részvény van a birtokunkban.
Miután kiválasztottunk egy céget (ráclickelünk), azt kell eldönteni, hogy venni kívánunk, avagy eladni (nem céget).
- **Kaufen**: Venni
- **Verkaufen**: Eladni
- **Go main menü**: Vissza a főmenübe

3. **Hajó ikon**
Ha ide clickelünk, 6 db hajót látunk. Ezek közül kell választani. Ha megtetszik valamelyik, a következő táblázatot kapjuk:
- **More room**: A hajó kapacitását növelhetjük
- **Room minus**: Ugyanaz, csak fordítva
- **More cabin**: A kabinok számát növelhetjük (feltéve, ha van a hajón ilyen)
- **Less cabin**: Mint a **Room minus**, csak kabinra
- **Buy ship**: Hajó megvétele, ha netalán nem lenne elég pénzünk, és ide clickelünk, a gép tájékoztat, hogy tud-e ennyi kölcsönt adni. Ha meg tudjuk venni, megmondja, mennyi időbe telik a rendbehozatala.
- **Go main menü**: Vissza...

Ezek alatt van még néhány vegyes info:
- **Ship type**: Hajó típusa
  - **Cargo ship** (teher)
  - **Big cargo ship** (teher)
  - **Combi ship** (vegyes)
  - **Fuel ship** (üzemanyag) (**oil**)
  - **Passanger ship** (utasszállító
- **Passenger cabins**: Kabinok száma
- **Store capacity**: Hajó kapacitása (t)
- **Price**: Ár (millióban)

A pénzünket a fejlécen (**account**) láthatjuk. Ja, és még valami, ha a hajó kapacitása & a kabinok száma egyenesen arányos az árral!!!

4. **Prices** — Árak a világpiacon
- **Grain**: Gabona
- **Rice**: Rizs

A többit meg úgyis tudjátok.
Alatta 12 város, valamint az, hogy mit árulnak. Mellette valami százalék, még nem jöttünk rá, mire jó.
Kilépés fire.

5. **Market** — Itt adhatjuk el készleteinket
A változatosság kedvéért most alulról felfelé
- **Ware**: Áru

Mellette az árak alakulása világpiacon.
- **Toons**: Készlet
- **Go main menü: ESC**

Felette az áruk között válogathatunk:
Ha itt fire-t nyomunk, megadhatjuk, mennyitől kívánunk megszabadulni.

6. **Hőmérő ikon**
Grafikon. A 4 player állását jelzi. Aki hamarabb eléri a plafont, az nyer (lehet, hogy ez nagy marhaság, de azért leírtuk)

7. **Auction** — Itt adhatunk el hajót
Először is ki kell választaunk, melyiket (ki hitte volna)
- **Ship type**: Típus
- **Cab**: Kabinok
- **Tons**: Kapacitás
- **Estimated**: Érték

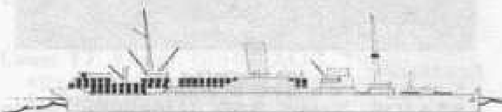
Miután elindul a licit, a proggy végigmutatja, hogy mennyit ajánl érte. Mi is licitálhatunk, csak press fire (így felnyomhatjuk az árat, viszont esetleg a nyakunkon ragad).

És van itt még egy ikon is. Ha elvégeztünk minden tennivalót, erre clickeljünk.
Kiírja a next player nevét majd...

- **Transport + Harbour taxes**: Adók
- **Wares bought**: Vett árukért fizetett susi
- **Storing**: Raktározással kapcsolatos költségek
- **Work salary**: Fizetés a munkásoknak
- **Storing taxes**: Raktár utáni adó
- **Loss**: Totál veszteség

Újabb fire után:
- **Cargo business**: A bérbeadott hajó(k)ért kapott bevétel
- **Passenger tickets**: Ha netán van utasszállítónk, akkor a jegyek árából befolyó összeg
- **Won**: Nyereség

- **Bankstats**: Pénzünk
- **Wares**: Birtokunkban lévő áruk értéke
- **Stocks**: Raktárkészlet
- **Overall money**: Vagyon





A játék:
- A térkép ikonnál néha kapunk ajánlatokat, hogy bérbe akarjuk-e adni a hajónkat. Megadják, hogy hány hónapra mennyit ajánlanak. Ha elfogadjuk (**ja**), az adott hónap(ok)ban nem hozhatunk semmit (olyan 3 months/11 million körül már elfogadhatjuk).
- Tőzsdézni csak nagy tételben érdemes. Mellesleg ha felvásárolunk az NMI részvényeiből úgy 200.000-300.000 darabot, és csupa ráfizetéses üzletet kötünk, az ő részvényei is elkezdenek zuhanni!
- Próbáljunk meg minél előbb venni utasvagy üzemanyagszállítót, mert ezekkel lehet igazán jó üzleteket csinálni (vigyázzunk, mert ezek rendbehozatala kicsit (?) hosszadalmas lesz).
- Semmit ne halmozzunk fel nagy számban, mert az ára rögtön zuhanásba csap át!

Hát ennyit sikerült összekaparni a játékról.

▪ **Török Gyula**

Hossz: 124 blokk
Kiadó(?): Talent
Más verziók: ———

STEEL THUNDER

Erről a szimulátorról már írtunk hajdanán a **CoV** 5-ben, illetve a **CoV** 7-ben is. Most elsősorban az ott közöltekhez adunk némi kiegészítőt.
Elöljáróban: a legtöbb helyre jó az M3-as 750 AP-HE lőszerrel, 21 TOW-2-sel és 800 30 mm-es lőszerrel + Blazer reactive armour. Kivételt képez az az eset, ha sok nagy ruszki tank (T62, T80 stb.) van.

Pár szó a tankokról:
M1A1 ABRAMS
- **Személyzet**: 4 fő
- **Tömeg**: 60 tonna
- **Fegyverzet**: 120 mm-es ágyú, 50 mm-es és 2db 30 mm-es gépágyú.
- **Páncélzat**: Vastag, összetett páncélzat
- **Hossz**: 6,73 m
- **Szélesség**: 3,65 m
- **Magasság**: 2,16 m
- **Motor**: AGT-T, 1500 LE
- **Max. sebesség**: 90 mph (144 km/h)
- **Gyorsulás 0-20 mph**: 7 sec
- **Hatótávolság**: 275 miles (442,5 km)
- **Emelkedőmászás**: 60% emelkedőig max.
- **Lőszerkapacitás**: 40db 120 mm-es lövedék

Sok T-80-as ellen ajánlott, valamint türelmetlenebbeknek. Gyors, jól páncélozott. Érdemes kipróbálni egyszer-kétszer.

M60A3
- **Személyzet**: 4 fő
- **Súly**: 54 tonna
- **Fegyverzet**: 105 mm-es ágyú, 50 mm-es és 30 mm-es gépágyú.
- **Páncélzat**: 12 cm-es, vastag acélpáncél
- **Hosszúság**: 6,4 m
- **Szélesség**: 3,4 m
- **Magasság**: 3,32 m
- **Motor**: AVDS-1790-2A, 750 LE
- **Sebesség**: 50 mph (80 km/h)
- **Hatótáv**: 483 km
- **Emelkedőmászás**: Mint az **M1A1**
- **Lőszerkapacitás**: 63 db. 105 mm-es lövedék

Több komoly lőszert szállít, mint bármelyik másik tank. Jól páncélozott, de nem túl gyors. Könnyű páncélozású és öregebb tankok ellen ajánlott.



M3 Bradley
- **Személyzet**: 5 fő
- **Súly**: 25 tonna
- **Fegyverzet**: 25 mm-es géppuska, 30 mm-es gépágyú, **HUGHES TOW-2**-es rakétaindító
- **Páncélzat**: Vékony, elosztott páncél (?)
- **Hosszúság**: 6,5 m
- **Szélesség**: 3,2 m
- **Magasság**: 3 m
- **Motor**: VTA-903T, 506 LE
- **Sebesség**: 60 mph (96 km/h)
- **Hatótáv**: 300 miles (482 km)
- **Emelkedőmászás**: Mint az **M1A1**
- **Lőszerkapacitás**: 1500 db 25 mm-es lövedék, 12-21 **HUGHES TOW-2**-es rakéta

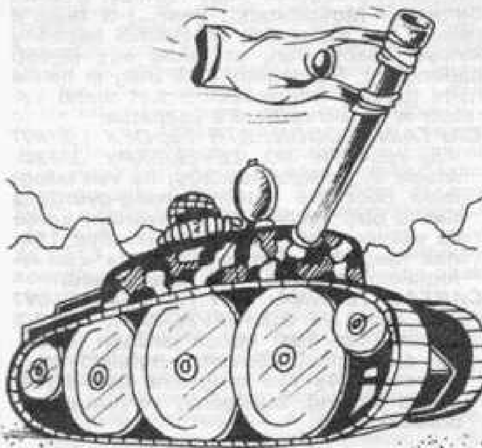
Gyors, sok lőszert szállíthat, de igen szegényesen páncélozott. Tüzérség és gyenge páncélzatú ellenfelek ellen (de **Blazer reactive armour**-ral felszerelve és 21 db **TOW-2**-vel már kemény ellenfél!).

M48A5 Patton
Megjegyzés: Ezt inkább ne próbáljuk ki!

Ezek lettek volna a kocsikák. Lehet, hogy a számértékek nem mindenhol pontosak, de az adatokból így is csak a fegyverzet és sebesség a fontos.

Most pár szó a küldetésekről, legalábbis egy részükről.
1. sor: Küldetés neve
2. sor: A program által ajánlott tank
3. sor: A küldetés után kapható rang
4. sor: Várható ellenfelek

Cuba
1. *Destroy an Enemy Mortar Post*
   M3 Bradley
   Practice
   PT-76, BTR-70, enemy infantry
2. *Eliminate Enemy Scouts*
   M1A1
   Sergeant
   enemy infantry, enemy scouts
3. *Stop an Advancing Enemy Patrol*
   M3 Bradley
   Sergeant
   BTR-70, enemy truck, enemy infantry
4. *Ambush a Supply Convoy*
   M60A3
   Staff Sergeant + Medal (1)
   BMP-2, BTR-70, enemy truck, SA-9
5. *Destroy an Enemy Mortar Post*
   M3 Bradley
   Staff Sergeant
   BTR-70, enemy infantry
6. *Disrupt an Armored Column*
   M1A1
   2nd Lieutenant + Medal (2)
   PT-76, BTR-70, T-55, SA-9, T62A
7. *Disable Enemy Communicatians*
   M1A1
   2nd Lieutenant
   BMP-2, enemy infantry, T62A, enemy comm.post



Syria
1. *Destroy Enemy HQ*
   M60A3
   Practice
   T-80, T62A, enemy HQ, BMP-2, FROG-7
2. *Destray an Oil Depot*
   M3 Bradley
   1st Lieutenant
   T62A, PT 76, oil tank, BMP-2
3. *Blow up an Ammunition Dump*
   M60A3
   1st Lieutenant
   T-80, enemy bunker, T62A, BMP-2, BTR-70, PT-76
4. *Ambrush an Enemy Supply Convoy*
   M60A3 vagy **M1A1**
   Captain
   T-80, BTR-70, FROG-7, BMP-2
5. *Disable an Enemy SAM Installation*
   M60A3 vagy **M1A1**
   Captain + Medal (3)
6. *Destroy Enemy HQ*
   Medal (4)

Következzenek a billentyűk:
'<—': Hálózat ki/be
'C=': Lövegtorony hálózata ki/be
'1': Motor ki/be
'2': Világítás ki/be
'4': Vezetőfülke
'5','6': Lövegtorony 1/2
'7': Sérülésjelentés
'8': Lőszerjelentés és kilőtt járművek
'9': Térkép
'+': Lövegtorony stabilizálása
'—': Lövegtorony körbe
'RETURN': Periszkópban célazonosítás
'F3': Fegyverváltás ágyú-gépágyú
'F5': Lövéserő
'F7': Lőszerfajta kiválasztása
'F5': Távmérő (M3-ason kívül bármelyiken)
'>': Nagyítás
'<': Infra
'M': Periszkóp sima (szűrt) ki
'C': M3-ason rakéta ki/be
'X': Segédáramkör ki/be
'Z': Füstgránátvető aktiválása
'F1': Füstgránát elengedése
'V': Lövegtorony stabilizálása
'B': Lövegtorony forgatása kézi/hidraulikus (ez gyorsabb)
'CLR/HOME': Tűzoltás, csak kétszer használható
'INST/DEL': Ködfüggöny képzése
'CTRL': Vissza a bázisra

■ **Czaltik Mihály**

Hossz: 1 lemezoldal
Kiadó: Accolade
Más verziók: Amiga (1DD)

TO BE ON TOP

A játékot a ***Rainbow Arts*** cég követte el 1987-ben, szóval nem egy új stuff, de el lehet lenni vele egy ideig.

A játékban egy napszemüveges, gizda rockerrel mászkálunk egy végtelenített utcán. A játék célja, hogy zenét készítsünk (végülis egyértelmű, nem?).

A grafika némi kívánnivalót hagy maga után, de mit várjunk egy 87-es játéktól? Viszont ami a zenét illeti, a programozó bácsik kitettek magukért. Az bizony nagyon jó.

A bejelentkezés után egy menüféléből a funkciógombokkal válogathatunk különféle dolgok között, pl. megnézhetjük a **chart**ot, lementhetünk, illetve betölthetünk listát (csak lemezről!!), és legnagyobb meglepetésünkre elkezdhetünk játszani:

A leendő slágerünk címének beírása után az utcán találjuk magunkat. Induljunk jobbra a legközelebbi házba, menjünk be. A szobában kedves édesanyucikánk a padlót mossa. Lehetőleg ne érjünk hozzá, mert akkor kezdhetjük elölről az egészet. A házban vegyük fel a videókazit, majd menjünk jobbra a tévéhez (tűzgomb). Itt az ihletünket (???) dolgozhatjuk ki galamblövészeten (?????). Ha végigbírtuk idegekkel azt az 5 (öt) darab percet, akkor menjünk a zongorához. Itt állíthatjuk össze a nekünk tetsző zenét:
- **Sequence**: Refrén (skizofrén)
- **Bass**: Ne káromkodj!
- **Accomp (nem a Kft? — CoVboy)**: Zenei kísér(t)et
- **Melody**: Dallam

Ha végeztünk, akkor OK. Itt már meg lehet említeni a képernyő alján lévő 4 akármit:
- **Item**: A nálunk lévő tárgy
- **Level**: Pálya
- **Inspiration**: Ihlet (kezdetben 0) **(Sőt, sok együttesnél ez folyamatosan 0. De azért csak erőltetik...)**
- **Chart No.**: Listabéli helyezésünk

Ezek után irány az utca. Itt egyébként érdemes figyelni a tankokra és az autókra, ha elgázolnak, akkor nyilván végünk. Az öreg nyanyák és a görkorizós palik 1-1 ihletpontot vesznek el tőlünk, ha túl közel megyünk hozzájuk **(Ez meg milyen hülyeség?!)**.

Menjünk jobbra, amíg egy másik házhoz nem érünk. Menjünk be. Ez a haverunk kéglije. Aki az elején nem vette fel a videotapét, az most szívhatja a .... fogát. Menjünk a szintetizátorhoz, itt tökéletesíthetjük a számunkat. Ha kész, akkor **EXIT**. Menjünk ki. Induljunk el balra, és menjünk be a dizsibe. A D.J.-nek adjuk oda a demokazettánkat. Erre ő sört kér. Kérjünk a kocsmárostól és vigyük oda a D.J.-nek. Ezt kétszer-háromszor kell megcsinálni. Ezután megkapjuk a **REFERENCE CARD**-ot, ezzel menjünk a **TWR** nevezetű házba. Itt a számunk ritmusát adhatjuk meg. Ha kész, akkor vegyük fel **(RECORD)**.



Megint az utcán találjuk magunkat. Ha a számunk 1-3. helyen van, menjünk a **TWR** nevezetű felhőkarcolóba. Itt rádiófelvételt készítenek slágerünkről. Közben a dzsolysztikk mozgatásával énekelhetünk, tapsolhatunk stb.

Huh, hát ez volna a játék. Jó szórakozást.

■ **Szwedo Albert (Shadow CAX)**

Hossz: 346 blokk (csak lemezen fut!)
Kiadó: Rainbow Arts'87
Más verziók: ———



A legutóbbi kolbászolásokat bizony még a *CoV#43*-ban hagytuk abba. ***AZÓTA KAPTATOK PÁR EZT-AZT, DE A LÉNYEG MOSTANTÓL KÖVETKEZIK...***

Szóval, ott tartottunk, hogy felszedtük a ***Becsület Rúnáját*** **(Rune Of Honesty)**. Szépen menjünk vissza a **katakombák**ból a felszínre. **LYCAEUM**-tól és ahol most vagyunk, **MOONGLOW**-tól *északra* van egy sziget, itt még nem jártunk **(terv szerint)**. Nos, itt van az utolsó szentély is!!! A mantra **AHM**. Szépen szedjük fel a szokásos *Holdkövet*.
EZZEL TELJESÍTETTÜK A JÁTÉK ELSŐ, APRÓ RÉSZÉT...

II. FELVONÁS

Előljáróban annyit, hogy még elég messze vagyunk a végkifejlettől. Megint gyűjtögethetünk. Hogy mit, az kiderül, ha **LYCAEUM**-ban beszélgetünk *MARIAH*-val. Róla már tett említést *NYSTUL, LORD BRITISH* mágusa. Méghozzá azzal a könyvvel kapcsolatban, ami *IOLO-nál* van. *MARIAH* a *bal alsó szobában* található. MeXólítása után kérdést tesz fel a ***varázslatok szó-összetételével*** kapcsolatban (ld. **CoV#42., 10. oldal, harmadik hasáb**). Utána megtudhatjuk a nevét és egyébb információt (**NAME, BOOK, TABLET**), nevezetesen azt, hogy a könyv egy ősi nyelven íródott, amiből keveset ért. A cím: *A Próféciák Könyve*, a világ végéről cseveg pár mondatot. Szó esik bizonyos ***RÉGI EZÜST-TÁBLA*** c. dologról. Nnna, ez lesz az új kirakós játék. Az egyik... *MARIAH* a cigányoktól, akikkel a kocsmában találkozott **(kellemetlen egy környék lehet!!!)**, kapott egy tábla-részt (?). Ha hozunk neki további részeket, akkor amiben tud, abban segít. Ennyi elég is, irány **BRITAIN**, ott is nézzünk be a **BLUE BOAR** c. épületes helyre. Keressük meg *ZOLTAN*-t (álltalában itt tartózkodik, ha nem, akkor lehet kutatni utána). Kedvesen bemutatkozik: *"Huzzah! I am Zoltan, king of the gypsies!"*. Azért legyünk toleránsak, és beszéljünk vele (**TABLET**) — szerinte a hiányzó részt a kalózok lopták el. Szó esik arról, hogy két részre törték, a nagyobbik rész van a tenger fosztogatóinál... egy rész pedig *MARIAH*-nál. Valami *CAPTAIN HAWKINS* név is előbukkan... Ezenkívül nem ártana elmennünk **BUCCANEER'S DEN**-be. Lehet még vele beszélgetni, tud adni ***összetevőket*** **(REAGENTS)**, és van, amire nem tud, vagy nem akar felelni (**SKINHEADS, SKA, etc**). Aki az én módszerem szerint játszott, az már megölte a **kék hajú nőt, a *KASTÉLY*-*ban***, a legutolsó előtti szinten (ld. **CoV#43., 7. oldal**). Nos, aki szerencsés volt, az elrakta az **övét** *(belt)* is a további **(érdekesebb)** cuccain kívül!!! **AKI EZT MEGTETTE** *az most mehet* ***BUCCAMEER'S DEN***-*be*, ez nagyjából a térkép *közepén* található, **PAWS**-*tól keletre* lévő sziget. **AKI NEM,** *annak irány a* ***KASTÉLY***. Szépen emeljük el az *övet* is **(aki meg nem nyiffantotta ki a nőcit, annak ld. *CoV#43.*, a *7. oldal*on)**, az útbaeső dögöket és lényeket szépen verjük le. ***Szóval megvan az öv, és a szigeten vagyunk.*** Van itt egy fogadó, rögtön a kikötőtől *nyugatra*, a két ház között a *felső*. A konyhában van egy **üst** *(cauldron)*, eltolva mögötte láthatunk egy **titkos ajtót** *(secret door)*. Kinyitva újabb ajtót láthatunk, ezt is nyissuk — **álkulcs** *(pickpocket)* vagy **robbantás** *(EXPLOSION)* segítségével. Bemenve egy pacákot láthatunk. Vegyük fel az **övet** és beszéljünk vele. Először a portékáját fogja kínálni, de ha nemleges a válaszunk (**N**), akkor végre a lényegre térhetünk (**NAME, GUILD**). *BUDO*, másnéven a *'DEN* szépen felvesz a *Tolvajok Céhe* nevezetű szakszervezetbe. Gratulál és elmondja, hogy tartsuk titokban a dolgot. Ennyit a dologról, menjünk vissza a fogadóba. Az *északnyugati* sarokban van egy kis kétszemélyes asztal. A sarokban szokott üldögélni egy figura, beszéljünk vele (**NAME, GUILD, TABLET, TREASURE, *HAWKINS***). Kiderül, hogy *HOMER* **(Homer Simpson? Mmmmmm... Beer...)** is tagja a céhnek, az ezüsttábla *HAWKINS* kapitány kincsei között van, ez pedig egy kisebb barlangban. Szedegethetünk még ki belőle némi további információt... Két újabb karakter is beszervezhető a csapatba:

CAPTAIN LEODON*: STR 15, DEX 19, INT 15, HEALTH 90. LEVEL/EXP.: 3/320. Magic 7.* Teherbírása **30s**; **6s** van lefoglalva cuccokra (**láthatatlanság-gyűrű, 3 flaska olaj, fáklya, 20 arenyérme, korsó** és **világos sör**). Viselhet és hordhat **15s**-nak megfelelő fegyverzetet; **2s** van lefoglalva (**szárnyas sisak** és **egy kard**).
CAPTAIN LEONNA*: STR 15, DEX 15, INT 18, HEALTH 90. LEVEL/EXP.: 3/270.* Teherbírása **30s**, cucca **nincsen**. Viselhet és hordhat **15s**-nak megfelelő fegyverzetet; **14s** van lefoglalva (**lánc fejvédő és láncing, buzogány, sólyom-pajzs, bőrbakkancs**).

Én személy szerint már semelyiket se vettem be, mert még *SHERRY* is **iO!**bb volt náluk. Persze megpróbáltam azt eljátszani, hogy kirugom *JULIA-t*, és a frissen beszervezett karaktert lefosztom, utánna *újra* beveszem a csaptaba *JULIA-t* — de a kis q*va megsértődött. Még **iO!**, hogy számítottam a női *"ciklikus kedvre"*, és ezért előtte állást mentettem **(mint egy intim betét...)**. Különben az itteni további tagokkal érdemes beszélgetni, mert sok(*k*) infot adnak!!! A dolgot rátok bízom, de példaképpen a két "befűzhető" aranyos mellett ül *ELAD* **(de nem ám *"Rójzsát huszé"!"*. Azt pl. a Keletinél kell keresni...)**, lehet vele egy szépet dumcsizni (**NAME, JOB, SANK, EARTHQUAKES, RESCUED, SHIP, TRUTH**...). Már pár kérdés után is szép kis regény kerekedik a dologból — elfoglalt fickó **(ja, le nem állna az ivással!)**, a ***Theodosia Marie***-nak volt a kapitánya, míg az egy földrengés alkalmával szét nem pottyant. Ez különben még akkor volt, mikor *LORD BRITISH* kiszabadult a földalatti fogságból... etc. Elbúcsúzáskor megkérdezi pár aranyért a ***Shrine Of Honesty*** mantráját — én **iO!**t mondtam meg neki **(gondolva arra, hogy később pénzért és/vagy piáért továbbadja más, tuningolni vágyó kalandoroknak. Csak iszogasson nyugisan!)**. Na, most pedig irány **TRINSIC**, vagyis *délnyugatra* hajókázzunk, főleg *nyugatra* **(Go West!, vagy mi a fene...)**. Ugyanis megyünk egy kis ökörködésre... teszemazt **sárkánytojást** gyűjteni!!! Ha a fogadóban *(közel a kikötőhöz, a fegyverüzlettel (armory) szemben)* beszélünk a szakáccsal *(cook)* (**NAME, JOB, DRAGON, EGG**), akkor nemcsak a neve (*SANDSTONE ANGUS* vagy *SANDY* rövidebben **(rendeltem is tőle kazit!!!)**), derül ki, hanem az is, hogy **dungeon DESTARD**-ba kell elcsattognunk. Ez egy kellemes kis hely, *északnyugatra* innen. Odajutni egyszerű, az irányt tartva kell elmennünk a hegylánc-vonulatig. Ennek *déli* részén EGYETLEN hágó van — a vonalat kell követni, az *északnyugati* csücskében lesz a bejárat, de az a sok(*k*) **sárkány** és **aprósárkány** úgyis "megmutatja" az utat... Bent még több lesz az előbb említett dögökből. Az **aprósárkány** *(drake)* "csak" egy eléggé szívós ellenfél, míg a **sárkány** *(dragon)* kemény dió — a tűzokádáson, méregfelhőn kívül tud egypár érdekes varázslatot, pl. egy-egy démont meghív és ehhez hasonlók. Előbbinél pénz található, utóbbinál kaja is **(kaja általában ládákban, ami azután marad, mikor kinyiffantottuk őket és eltűntek. Különben sonka és csirkecomb a menü. Gyakran van [plusssz] pénz is. A kinyitásnál párszor csapdák [gáz, bomba, sav, stb.] fogadnak...)**. LávafOi!amok mindenhol lesznek, ezekbe nem szükséges belemenni. Vannak még kis üregek, amik köpik is a lávát *(fumarole)*, szépet sebeznek. Előljáróban annyit, hogy az **ALT213**-al megadott számsor **utolsó** számjegye a **SZINTEK** számát jelenti!!! Mivel rengeteg dög van, nem árt ezt a kódot a "körbenézésre" is használni. Ajánlott a **láthatatlanság gyűrűt** *(invisibility ring)* használni. Nem árt még egy **tűzlabda-varázspálca** *(fire wand)*, **villám-varázspálca** *(lighting wand)*, stb. Varázslatoknak ajánlott: **EXPLOSION, KILL** — ezeket bele lehet tölteni a **ENCHANT** varázslattal a **varázsbot**ba *(staff)* —, **DISABLE** — ez még a kezdőknek is megy, mert ***3. szintű*** varázslat, de NAGYON hatásos, rögtön kritikusra "csappantja" az ellenfelet —, **WEB, PARALYZE** — ha "mozgolódik" pl. egy nagyobb sárkány. Csak körbe kell állni és már lehet is ütögetni. **FIREBALL, LIGHTING** — ha kimerült a varázspálcánk —, **(MASS) INVISIBILITY** — ha a gyűrűk merültek ki... — és még **fOi!**tathatnám. Nézzük a szinteket:

- **I. szint:** Láva és egypár dög.
- **II. szint:** Sok dög. Lejáró egy lyuk (**—mint a hangyáknál lévő dungeon-ban**), ezt nem lesz nehéz megtalálni.
- **III. szint:** Legelsőre egy forrásra *(fountain)* bukkanhatunk, esetleg ad némi kaját, stb. — *kívánság forrás*. Van egypár megtévesztő lyukacska... és pár "lávaköpő". A *nyugati* részen van egy hosszú **fOi!**osó, a végében a létra a következő szintre vezet...
- **IV. szint:** Utolsó szintecske. Rengeteg dög lesz itt, kérem, a szokásos két sárkányfajtán kívül pár **gazer**, ezek meghívnak pár **rovarfelhőt** *(insect swarm)*, a szokásos altatás és bénítás mellett... van csomó **giant bat**, nem veszesek, az aprósárkányok is irtják őket (!!!), gondolom a tojásokra vigyázni kell **(ez így igaz)**. Az *északnyugati* részen van "sűrűsödés" az ellenfelekből, mert itt van a ***fészek*** + egy anyasárkány, ill. aki vigyáz rájuk **(az előtérben lévő aprósárkányokon kívül)**. Addig, míg le nem öljük. A csomó **tojás**on *(egg)* kívül még cuccok: **magic armor, -helm, -shield, spiked collar, main gauche, dagger, brass helm, firewand, invisibility-, protection-, regeneration ring, swamp boots, torch** és rengeteg **aranyrög** *(nuggets)* található... no meg **csontok** *(bones)*. Pakoljunk fel annyi tojást, amennyit tudunk, és szépen lépjünk le.

Irány **TRINSIC**, ott is a fogadó. *SANDY* örömmel lát minket (**TALK**). A nállunk lévő sárkánytojást odaadhatjuk (**Y**), cserébe nem pénzt, hanem információt kapunk. Mikor megkérdezi, hogy érdeklődünk-e a kalózok iránt (**Y**): **SERPENT'S HOLD**-ban van az első, a nevét nem tudja, de egy *térkép-rész* van nála (különben egy nő az illető); a második **DAGGER ISLE**-on tengeti az életét, egy remete; a harmadiknak *EMPATH ABBEY* vagy *NATHANIEL MOOREHEAD* volt a neve (egy hímnemű egyed); a negyediket már nem mondja meg mert *"így is túl sokat beszélt"*. Lehet még kérdezni (**FOURTH**), ekkor még hozzáteszi, hogy *LORD WHITSABER*, a város ura érdekes ipart űzött. Meglátogatta *CAPTAIN HAWKINS*-t is — az igazi neve *ALASTOR GORDON*. B*szogahatjuk még (*HAWKINS*), de erre szépen elvonul *"varázslatos tészta"* szöveggel sütögetni **HUMBLE PIE**-t. Dühében a csapat szépen átpakolgatta a tojásokat *SIR BEER*-hez, az meg átpasszolta *SANDY*-nak/nek — minek a felesleges teher, nem?! Legalább valaki megkajálja majd őket. A tojásokat. Lényeg az, hogy a **Mayor**, vagyis **Trinsic kormány-**

zója kalóz volt régebben, keressük meg a dokkban, a város *keleti* részében és kezdjük el kínos helyzetbe hozni (**TALK**): (**NAME, JOB**)... még eléggé nagy szája van. Na, nem sokáig (**PIRATES**). Még csak a hangja remegett meg kissé. Tovább (*ALASTOR GORDON*)! Hopp, de da...dadogós (**guftuftalan befédhibász ba'om ájat!**) lett a drága!!! Kérdezi, hogy *SANDY* elmondta-e, hogy ő régebben kalóz volt. Hát persze (**Y**)! *"Akkor minden elveszett! Légy irgalommal Avatar, és tartsd titokban!"* Ja, ő a megtért lélek. Meg megtört, lehet tovább szadizni (**MAP**). Titoktartásunkért cserébe ad egy *térkép-részletet*. Mehetünk is, ez a fickó már nem gond többé (**Nekünk. A továbbiakban bizonyára majd sunyib[b]an csinálja üzelmeit**). Megyünk cigánynézőbe (**Oi!kor nem árt...**), induljunk a várostól *északra*. Itt is vannak hárman. Nem **kell** megölni őket... *WICKED WANDA* valami nőszerűség, *ANDREAS* a villámkezű cigányherceg és végül *ARTUROS* (**a sz*rtúró**), aki foglalkozására (**JOB**) nézve *"minden cigány királya"* (**EZT KELL ELKAPNI!!!! Egyébként úgy látszik, ez a megalománia "elvan" náluk, ld. *ZOLTAN*!**). Utóbbitól lehet **100 arany** ellenében megvenni a *térkép* egy *újabb részét* (**MAP, Y**), valami kincsről gagyog. Hagyhatunk magunk mögött három hullát (**van elég karma-pont...**), de a lényeg az, hogy menjünk a kikötőbe és pattanjunk a hajóba. **FONTOS DOLOG AKKOR, HA NINCSEN VARÁZS-PAJZSUNK** (*MAGIC SHIELD*): legyen nálunk egy **aranyrög** *(gold nugget)*, egy **varázskő** *(magic gem)* és egy **görbített pajzs** *(curved heater)*, mármint amin kígyó van. Irány **SERPENT'S HOLD**!!! A környékén, *nyugatra, északnyugatra* van tőle **5 kis sziget**. Az egyiken egy hajó rohad — akinél van **szekszténs** *(sextant)*, annak a **71S** és **15E** koordinátán (**nem árt valahonnan venni ill. csórni egy kütyüt, ha van elég karma-pontunk!**), de lehet használni a **LOCATE** varázslatot (***mágikus szekszténs***) is, ami a **DUNGEON**-okban és/vagy a **föld alatt** is használható (**közművelődésként elmondanám, hogy a szekszténs használatához kell "csillagos égbolt", de min. két behatárolt csillag. Ezek nélkül — tehát pl. föld alatt — nem működik**)!!! Szóval van a hajó és pár **csonti** meg **szellem**. Utóbbiak megölendőek, előbbi pedig átkutatandó. **Itt is van egy *térkép-rész*!!!** Szép kis "ondóság" volt a T. kóderektől, stb. Nem szép dolog. Akinél van **varázs-pajzsa (azt hiszem, a sárkánybarlangban való kóricálás után MINDENKINEK VAN, nem?!)**, annak egyszerű a dolga, a *déli* öbölbe szépen hajókázzon be, a **fOi!**ótorkolattól *keletre* van *MORCHELLA* házikója. (Várjuk meg és) beszéljünk vele (**NAME, MAP, SHIELD**) — a pajzsért cserébe kapunk egy újabb *térkép-részt* (**persze a dagi hölgy megölhető, mint eddig mindenki, csak a karma-pontokra figyeljünk!!!**) a kis gyűjteményünkhöz. **AKINEK NINCSEN PAJZSA**, az menjen a kormányzósági épületbe, a sziget *északnyugati* részén van. Dél körül egy copfos kis csákót kell leszólítanunk, de nem úgy, mintha a *"Kovács Zsombor"* (**ld. *CoV#45 levelezési rovat* első részét**) tenné (**GUILD, Y, SHIELD, Y**), *KORANADA* lelkesen magyarázgat... Utána az épülettől rögtön *délnyugatra* van a kovácsműhely, bent egy figura (**NAME, SHIELD**), *GHERICK* szépen elkészíti a **varázs-pajzsot**. Ekkor lehet menni *MARCHELLA*-hoz, a kormányzósági épülettől *keletre*, az elágazásnál *északra*, utána a *keleti* úton végig — ***az itt teendőket ld. pár sorral feljebb.*** Ennyi dolog után **tényleg** uncsi a sziget, irány a **DAGGER ISLE**! Azt (általam) rajzolt térképen az *északkeleti sarokban* található, **MONGLOW** és **LYCAEUM** felett. A sziget *északnyugati* részében a hegyvonulat félkörbe kerít egy részt (**van egy kisebb sziget kicsit *lejjebb*, ott is hasonló "félgyűrű" van, de az egy DUNGEON-ba vezet!!! Arról majd később...**). Itt lesz az exkalóz remete (akiről *SANDY* mesélt). Menjünk be a házába, és toljuk el a zongorát (**szintén eléggé NAGY kiszabás volt!!!**), hogy lemehessünk a rejtett létrán. Csomó cucc lesz lent, amit érdemes elvinni (**nyíl** és **nyílvesszők**, **fegyverek** és **fegyverzetek**, **arany** és **aranyrög**, **varázslöttyök**, **hátitatyó** és **üres zsák**, **stb.**). A lényeg a *jobb alsó* sarokban lévő utolsó zsák, amiben — egy másik zsákban — van az újabb *térkép-rész*. **A cuccok elvitele ITT nem számít lopásnak!!!** A felső két láda *varázslattal lezárt*, ezeket érdemes feltörni (**Unlock Magic**), de a *bal* oldalit mindenképpen, mert van benne egy *üvegkard* (**glass sword**). Utánna mehetünk is ki a házból... Kint találkozhatunk a remetével, el lehet vele beszélgetni (**NAME, JOB, SHOES, MAP**). Hibbant, hangsúlyozza, hogy "NINCSEN RAJTAM CIPő!" és ehhez hasonlók, ezenkívül, hogy a kincses sziget *térkép-részét* **iO!!** elrejtette (**mi meg *iO!* megtaláltuk!!!**). Most hajókázzunk az innen *(észak)nyugatra* lévő félszigetre. Egyszer már voltunk itt, egy sivatag, amiben van egy szentély (**Shrine of Sacrifice**) és egy "**iO!**" ***gargoyle***... no meg a **hangyaboly** is! Ide kell lemennünk (**22N—70E** vagy **ALT213** utolsó előtti ***hat számjegy koordinátájaként* 304, 0BB**), a lyukra csak rá kell menni.

I. szint: Menjünk oda, ahol *északra* egy nagy üres rész van és egy újabb lyuk. Erre szintén "menjünk rá".

II-IV. szint: Irány *észak* felé, fogunk találni egy lefelé menő utat. Mielőtt lemennénk, menjünk *délnyugatra* a másik lefelé vezető átjáróhoz. Menjünk *északra*, a végén pedig *keletre*. Kövessük az utat, míg nyitott részt nem találunk. Tartsuk az irányt *keletre*, míg egy nagyobb nyitott részhez nem érünk. Itt egy emelvényen van a királynő, tőle *délre* (**0F8, 029**) pedig egy hulla — át kell kutatni, és meg is van a következő *térkép-rész* (no meg **arany** és **drágakövek**, **cuccok**).

Menjünk vissza a hajóhoz, és csobogjunk **MINOC**-ba!!! A félsziget *keleti részén* kell kikötni, itt rejtik a hegyek a **Dungeon Wrong**-ot. Pontosan a **35N—24E** koordináta-irányban (**1F4, 052**).

I. szint: Menjünk *keletre*, a varázszárral lezárt ajtós szobából (eszközölni kell rajta egy **UNLOCK MAGIC**-et!) pedig le a létrán.

II. szint: Menjünk végig *keletre*. A rácsos ajtó mögött láthatunk egy **kart** *(lever)*, erre pedig egy **TELEKINESIS**-t kell varázsolni, hogy elmozduljon és felnyíljanak a rácsok. Most vissza, *nyugatra*, egészen a létráig, amit használjunk is.

III. szint: Kolbászoljunk *délre*, az első ajtón pedig *keletre* men... nénk, csak az a **hydra** zavaró tényező, de nem sokáig. Szóval, itt van egy titkos ajtó, az *északi* fal közepén (**83, 11**), amit ki lehet nyitni (**USE**). Mehetünk is tovább, követve a **fOi!**osót, a végén egy ***térkép-részlet***, **varázsnyíl** és egyébb **cuccok** várnak ránk. Lehet visszamenni. Aki akarja, az még ölhet **hydra**-t, **mágust**, **trollokat**, **falusiakat** és **gyerek**eket (!!!).

Most pedig teszünk egy szép kis körutat a ***LOST RIVER-ig***. Magyarul **MINOC**-*tól nyugatra* kell körbehajóznunk. A **fOi!**ón egy csónakkal érdemes lemenni a ***LOST LAKE-ig***. A végállomástól *északra* van a hegyek között a **Dungeon Shame**. Koordinátája: **6S—9W** (vagy **EA, 19A**). Ja, végig sok(*k*) **aranyrög** lesz!!!

I. szint: Kövessük az utat a csontvázakkal teli szobáig (öljük le ezeket), innét menjünk *délre*, a létra a *nyugati* sarokban lesz (van pár **alligátor** és **óriásdenevér** is)!

II. szint: *Keletre*, az első elágazásnál pedig *délre*, a következőnél *északra* és "létrázás".

III. szint: Forduljunk *délre* az elágazásnál, és kövessük az utat, egy idő után egy lerongyolódott fickóba botlunk, aki némi kaja fejében odaadja a *térkép-részletet*, és utána kidől. A neve egyébként *YBARRA*. Örömhírnek meg annyit, hogy ***MEGLETT AZ UTOLSÓ DARAB A TÉRKÉPBŐL!!!***

Mehetünk *HOMER*-hoz **BUCCAMEER'S DEN**-be!!! Beszéljünk vele arról, hogy megvan az összes *térkép-rész*... nem tudom, nekem valahogy nemjött össze a dolog ezzel a fickóval eddig, ezért szépen **legyilkoltam** — nála van a ***"tényleg utolsó" térkép-rész!!!*** Nnna, ha a térképet szépen rakosgatjuk össze, akkor egy egészen használható ábra jön ki: egy **sziget képe**, stb. Megsúgom, hogy ez a sziget **BUCCAMEER'S DEN**-*től délkeletre* van, nagyjából középpontjában **BUCCAMEER'S DEN, NEW MAGINCIA, BLACKTHORN'S CASTLE** és **SERPENT'S HOLD** szigeteinek (**tehát ez a négy sziget fogja közre**), egy mocsaras kis földrész. Az *északi* részében van **három kő**, ezeket keressük meg és itt kössünk ki! Menjünk a kövek *középpontjába* (ez **egy** karakterhelyet jelent), de azért megadom a pontos koordinátát is: **57S—51E** (**2CC, 333**). Utána a lépegetés rendje: ***3 dél, 9 nyugat* és *12 dél*** (**tisztára mint a "Do the Monkey!"**). Ezt el sem lehet téveszteni... Először a tengerig megyünk, utána egy fáig, és végül egy kis földrészig (ami kilátszik a mocsárból)... és egy **hydra**-ig!!! Utóbbi megölendő, az előbbi helyen pedig **ásni** kell (**ásó** *[shovel]* a kézbe, utána **USE shovel**), szépen ki is kotrunk egy lyukat. Ez lesz a **PIRATE CAVE** lejárata (**59S—50E** vagy **2C3, 342**), menjünk is be...

I. szint: Legelsőre belebotlunk egy sírba és csontvázba. A sírfelirat elolvasható, de kinek van kedve annyi rúna kibőngészéséhez?! Akinek van, az fordítsa le — aki meg türelmetlenebb, az kutassa át (**LOOK**) a néhai csontjait, lesz pár érdekes cucc (**az a *sextant* már igazán elrakható!!!**). Kövessük a **fOi!**osót, de a lyukba *("Drop your death!")* ne menjünk bele... Lesz majd két tábla *("This way")*, az **első**nél menjünk az **ellenkező** irányba, a **második**nál a **megfelelő** irányba. Ezután következik újabb két tábla, egymással ellenkező irányba mutatva, itt, az elágazásnál *északra*, következő elágazásnál pedig *keletre*, később *északra, nyugatra* és *délre* kell mennünk. Itt lesz a létra, meg pár **mongbat** és **slime**, ezeket le lehet verni.

II. szint: Egy vízzel körbevett kis félszigetre kerülünk. Csattogjunk *délnyugatra* a **"The Maze of Death"**-be. Ennek a *közepén* van a létra, könnyű odatalálni...

III. szint: Itt rengeteg lejárati-lyuk lesz. Egy nagyobb helyen van a nekünk szükséges, kicsit kell hozzá gyalogolni. Nálam a *jobb alsó sarokban* volt ott egy **aranyrög**, de a pontos koordináta: **68S—25W**. Menjünk le.

IV. szint: Kövessük az utat, egészen a *második* (két) **poison field**-ekig. Eszközöljünk ezeken egy-egy **DISPEL FIELD**-et, utána *észak*. Mielőtt belépnénk az épületbe, a **slime**-okat verjük szépen szét. Ha végeztünk, akkor az ajtónak adjunk egy kis **EXPLOSION**-t (**nem sikerált az ál-kulcs**os technika). *CAPTAIN HAWKINS* kincsesbarlangjába jutottunk. Már hallottunk róla eleget. A rengeteg cucc mellett itt van az **ezüst tábla** *(silver tablet)* és egy **vihar-ruha** *(storm cloak)* is. Aki nem ölte meg *HOMER*-t, az most elvihet neki (**BUCCANEER'S DEN**), és utána (**a többiek pedig egyből**) mehet *MARIAH*-hoz *(LYCAEUM)*. Beszéljünk vele (**TABLET** vagy **BOOK** vagy **DECIPHER**), a lényeg az, hogy kell neki a másik fele is ahhoz, hogy tanuljon. A cél (hogy megtudjuk, ki a hamis próféta) egészen közel van...

EZZEL TELJESÍTETTÜK A JÁTÉK MÁSODIK RÉSZÉT!!!

Még annyit, hogy **újabb két rész** van hátra. A ***NEGYEDIK FELVONÁS*** már igazán rövid lesz!

Addig is *iO!* szórakozást!!!

▪ *Simon János (Xinó, Jahny, Mr.AIDSface stb.)*



SUBTRADE

Manapság, amikor a softwaregyártó cégek egyre-másra dobják piacra jobbnál-jobb stratégiai vagy kereskedelmi játékaikat, könnyen találhat magának kedvérevaló programot a magunkfajta (sz)ámítógép-őrült. Ugyanakkor mégiscsak nehéz olyan game-re találnunk a hatalmas kínálatban, amely minden szempontból megfelel a modern stratégák, managerek elvárásainak. A legtöbb problémát a proggy-k végigjátszásához szükséges idő okozza (gondoljatok csak a *DUNE 2*-re vagy a *BATTLE ISLE 2*-re), bár a programozók a teljes játék küldetésekre bontásával megpróbálják áthidalni a problémát, ez azonban az esetek többségében mégsem jelent igazi megoldást. Na, ennyi nyavalygás után elmondhatjuk, hogy mindez már a múlté, mert a ***CENTURY*** cég jóvoltából megszületett a maga nemében egyedülálló, frankó kis játék, a ***SUBTRADE***.



Érdeklődésünket már akkor felkeltette, amikor újdonsült lemezeink között megpillantottuk a furcsa címet, amely ráadásul csak egy lemezen díszelgett. Visszafojtott lélegzettel tettük a disket az Amiga meghajtójába, és kíváncsian vártuk, hogy mi fog kisülni ebből a vélhetőleg kereskedelmet szimuláló játékból, mindössze egy lemezen! Bevalljuk, kissé arcunkra fagyott a mosoly, amikor a képekből és az alájuk rittyentett szövegből álló intro-t elkezdtük olvasgatni. Na má' megint a szokványos süketelés. Karancsaljalapuljtő nevű bolygón kitört katasztrófa (természeti csapás, polgárháború, vagy ilyesmi) után a lakosok becsörtettek űrjárgányaikba, és szépen megpattantak otthonról, hogy új hazát keressenek maguknak (nem tudjátok véletlenül, hogy hol olvastunk ehhez hasonló sztorit, csak nem a *CoV 44*-ben?). Megdöbbenésünkre (bár szerintem az övékére is) a kivándorlók, igaz önhibájukon kívül, egy bolygó békés felszíne helyett egy planéta vízburka alá költöznek. Mielőtt azonban nagyon belemelegednénk, jöjjön a történet eredeti verziója *Tibsoft* bácsi előadásában! Ja, miközben a bevezető képeket bámuljátok, ne vegyétek le a hangot, mert szerintünk baromira passzol a mondanivalóhoz. Szóval most *Tibsoft* bácsi mesét mond nektek, gyerekek (tényleg, ágyban vagytok már?). Hegyezzétek a fületeket!

A mese egy szép bolygóról szól, amit Földnek hívtak egykoron, bár manapság a "mocsokfészek" kitétel találóbb, mivel még az FKFV harcosai is tehetetlenek a mindent elárasztó szennyezés ellen. Emiatt történhetett vala, hogy 2151-ben, midőn már a Szomszédok már a 3985617. fejezetét taposta, a Föld természetes anyagforrásai kimerültek. Ez még talán nem is lenne baj, de hogy még a nagymúltú tévésorozat is örökre megpihent, hát az azért hallatlan.
Az izgalmak fokozása végett még a Kémikusok Országos Szövetsége (KOSZ) is akcióba lendült: a bolygót elárasztották a vegyszerek.
*A bolygó uralkodói tanácskozni kezdtek. Végül több órás "kemény" munka után kiválasztották a felsorolt egy megoldás közül a lehetséges tennivalót: a planétát evakuálni kell. Sajnos azonban az emberek nem nagyon szerettek volna elszakadni kedvenc sárgolyójuktól, ezért ezt az apró problémát a szervezők egy furfangos módszerrel hatástalanították: megígérték, hogy az új bolygón is elő lehet majd fizetni a **CoV**-ot! Mondanom sem kell nektek, gyerekek, iszonyú népvándorlás indult meg, különösen akkor, amikor a fent említett magazin munkatársai azt is elkotyogták, hogy az újság hasábjain egy **Tibsoft** és egy **Stefa** nevű pofa is ténykedni fog... Lett is ezek után nagy égszakadás-földindulás! Megindultak az űrhajók, illetve különgépén a **CoV** szerkesztősége felé!*
*Ám útközben a **CoV**-os fiúkkal gondok adódtak: az egyik visszapillantó tükrön egy hatalmas, 0.0001mm átmérőjű repedés keletkezett. Mondanom se kell nektek, gyerekek (tisztára olyan, mint Kátó néni a tévében, nem?), ez a menthetetlen probléma arra ösztökélte a skacokat, hogy egy viszonylag jó bolygót keressenek maguknak a kényszerleszállásra, ahol a Big Mac viszonyok is normálisak.*

És találtak!

*Belebotlottak ugyanis az IRATA nevű bolygóba, aminek nevét visszafelé kimondva ATARINAK állapították meg. Várjunk csak! Hát az (sz)ámítógép! Tehát ezen a vidéken is lesz jövője a **CoV**-nak!*
Kisvártatva a hajó az ATARI OCEAN-jébe esett, és lesüllyedt a víz alá, pedig OCEAN helyett mondjuk a MICROPROSE jobb választás lett volna... Na mindegy...
Ez a planéta lett az új otthonunk. Aztán néhány víz alatt eltöltött évtized után, amikor kezdtek kifogyni a levegő tekintetében (ez má' osztán magyaros beszéd!), CoVboy fantasztikus bejelentést tett. Idézzük szavait:
"Gyerekek! Csinálni kéne egy víz alatti kolóniát + kereskedelmi központot!"
Lett ám erre dínom-dánom, a munkálatok nagy erővel folytak, így hamar felépült a WALL STREET vízalatti változata, a HAL STREET! CoVboy is felcsapott tőke-halnak, s így éltek míg meg nem haltak! (közben pedig ettek, faltak!)...
Jó éjszakát gyerekek, álmodjatok szépeket! (Copyright stb. stb...)

Micsoda! Még mindig nem alszotok? Akkor talán térjünk rá a program érdemi részére! Rövid várakozást követően egy **OPTIONS** menüben találjuk magunkat, amelynek pontjai a következők:

- **PLAYERS**: A szokásos beállítás 1-től 4-ig.
- **FOUR PLAYERS ADAPTER**: Ha van elosztónk, ne tétovázzunk, használjuk!
- **CONTINUE**: Úgy gondoljuk, itt gondban leszünk. Mi a fene lehet???

Ha mégis sikerült volna átrágni magunkat a rázós részen, néhány fazon közül jelöljük ki a számunkra legszimpatikusabb egyént. *Szirén Irén* melett van itt lóhajú, gyíkhajú, lenyalt-fejű, páncél-búrájú, *CoVboy*-forma, rocker-sérójú, malacképű alak is. Mivel a játékban úgyis a **HQ** érdekeit fogjuk képviselni, a sok idióta szakadár helyett inkább *CoVboy*-t válasszuk tengeri tehéncsordánk vezéréül, aki napszemüvege mögül jól fésült frizurával vigyorog ránk. Ha a színünk kiválasztásával is elkészültünk, amiket a teknősbékákon végezhetünk el, elkezdhetünk gondolkodni azon is, hogy mi legyen az erősségünk (**ADVANCED**) a játékban. A ravaszabbak ugyebár egyből a NOTHING feliratra clickelnének, de az ilyen irányú megnyilatkozásoktól, ha lehet, inkább tartózkodjunk. Aki ezzel kapcsolatos véleményünkre kiváncsi, annak csak annyit tudunk elmondanni, hogy mindenki tapasztalja ki a számára optimálisnak tűnő megoldást, mi mindenesetre szinte mindig a gyönggyel nyomultunk. A név helyére hogyan is írhatnánk mást mint azt, hogy **CoV HQ**. Most már tényleg a játék jön, de ha van kedvünk, hallgathatjuk még egy kicsit a király zenei aláfestést!

JÁTÉKTÉR

Máris a főképernyőn vagyunk. Kezdetben mindenhol javasoljuk a **PAUSE** ('**P**') használatát, hogy jól lássuk, mi az ábra. Most is tegyünk így! A bal felső sarokban a **ROUND** felirat melett mutatja a gép, hogy hányadik hónapban vagyunk (**Hölgyek előnyben — CoVboy**), ugyanis a játék egy teljes évig tart. Na, azért nem kell egyből begyulladni, a valóságban kicsit másképp fest a helyzet. Mellette olvashatjuk majd el, hogy éppen mit ténykedünk. Az alsó sorban egy hasonló rész van fenntartva az üzeneteknek. Szerencsére azonban legalább annyi váratlan esemény üt ki jobbul, mint balul. Felette a sok kis négyzet az éppen soron következő játékos számát mutatja (**PLAYER**) az aktuális pénzmennyiség (**MONEY**), ércmennyiség (**ORE**), gyöngykészlet (**PEARL**), energiamennyiség (**ENERGY**), és halállomány kíséretében (**FISH**).

Mivel a proggy leginkább egy klasszikus értelemben vett társasjátékhoz hasonlít, ezért a játékmenet is eképpen módosul. A

fordulók elején mindig területet kell kijelölnünk a **HQ** és a tengeri tehenek számára. Ez a következőképpen történik: a játéktér (amit a gép minden egyes játszma elején véletlenszerűen generál) bal felső sarkából elindul egy négyzet, és minden egyes résztvevő akkor nyomja meg a gombot, amikor a négyszög az általa kívánatosnak tartott mezőre ér. Ám mindig legyünk résen, mert ha neadj' isten az egyik ellenfél is azt a helyet szemelte ki, és nem vagyunk elég gyorsak, akkor sajnos ő teszi rá a mancsát a területre. Természetesen nem mindegy, hogy melyik területet választottuk, mert mindegyiknek megvan a maga sajátossága, az, hogy melyik árufélesség lelőhelye. De erről majd egy pár sorral odébb ejtünk néhány szót. Egyelőre azt látjuk a képernyőn, hogy *CoVboy* keményen tempózik a vízben (feltéve, ha mi kavarhatunk elsőnek a körben), és alul a **TIME** felirat mellett egy csík fogyóban van. Ennyi idő áll rendelkezésünkre, hogy teendőinket elvégezzük. Arra ugyan nem tudtunk rájönni, hogy miért ad a gép néha kevesebb időt, de szerintünk akkor szúr így ki velünk a masina, ha az előző körben túl sokat bénáztunk. Ilyenkor az amúgy is nehéz helyzetünket egyáltalán nem könnyíti meg a szűkebbre szabott időlimit. Néha halakat is láthatunk áthúzni a monitoron, és ha ügyesek vagyunk, még némi zsozsóra is szert tudunk tenni, ha *CoVboy*-jal lekapcsoljuk az állatokat. Ha jól kinézelődtük magunkat, ússzunk be a fekete gömbbe, és nézzünk körül a **Subtrade Center**-ben is.

A KÖZPONTBAN

Belépés után kicsit zavarba eshetünk a sokféle **box** láttán, de higgyétek el nekünk, hogy pillanatokon belül otthonosan fogtok kavarni a centrumban, ha megismerkedtek a különböző helyiségek rendeltetésével. Az első és egyben legfontosabb **box** az alsó sor jobb oldalán található, ahol teknősök sorakoznak hívó szavunkra várva. Bármilyen hülyén hangzik is, ebben a világban az általunk birtokolt mezőkön úgy indíthatunk be ipari termelést, ha egy teknőcöt vagy teknőcit kiképezzük az adott ágazatra, kimegyünk vele a főképernyőre, és a kívánt mezőre lerakjuk. Kissé elkanyarodva tehát ott tartottunk, hogy a teknősökhöz úszunk, és a mellettük lévő négyzetben feltüntetett pénzösszeg befizetésével (ami körről-körre változik) megveszünk egyet. Barátunk szépen odakullog hozzánk, mehetünk is valamelyik kiképzőtelepre, ahol jó pénzér' cserébe kiokítják a szakma minden titkos fogására. A sorrend balról jobbra a következő:

- **Teknős-óvoda:** Ha ide beadjuk teknőcünket, olyan oktatásban részesül, hogy azon a területen, ahol majd kirakjuk, egy hüllőtenyészetet lesz képes létrehozni. Ez azért is nagyon lényeges, mert rossz taktikázás vagy nem várt csapás esetén a páncélosok hamar elfogyhatnak, tehát szükséges idejében gondoskodnunk az utánpótlásról (tisztára, mint a fociban!). Külön öröm, hogy az amúgy is csekély számban jelenlévő barátaink létszámát a birtokunkban lévő halmennyiség igencsak befolyásolja, nem is beszélve még a nem várt fordulatokról, amelyek szerencsére nem csak negatív irányba módosíthatják a populáció nagyságát. Kedvenc helyük az a terület, ahol a nagy vörös korall (???) él, de nem vetik meg a zöld trutymó által birtokolt területet sem, igaz, itt a növekedés mértéke egy kissé alábbhagy az előbb említetthez képest, de azért nem rossz. A harmadik-negyedik fordulóban legkésőbb állítsunk fel belőle egyet, bár ekkora már könnyen megeshet, hogy az ellenfelek elfoglalták előlünk az ideális négyzeteket, ilyenkor próba-szerencse alapon kísérletezhetünk más vidékeken. Szóval, minél előbb megvan, annál jobb...
- **Halfogó állomás:** A játék kezdetekor a legfontosabb telep. Első lépésben mindig ilyet rakjunk ki, mert a teknősök számán kívül a későbbiek során az ipartelepek termelését is meghatározza majd. Elvégre a munkások se tudnak kaja nélkül hatékonyan melózni (változatos egy étrendjük lehet!) ! A legjobban a játéktér közepén húzódó árkot kedvelik, ezért az első kanyarban csípjünk is el egy ilyen helyet, és a jól felkészített teknőcünket rakjuk ki rá. A játék folyamán kettőnél több nem nagyon szükséges belőle.
- **Gyöngytenyésztő telep:** Kétségkívül a game egyik mozgatórugója, tehát jó lesz, ha erre az iparágra mindig a többinél kicsit több helyet, időt, pénzt, stb. fordítunk, mert ára elég stabilan tartja magát a piacon, magyarul talán ezzel lehet a lehető legtöbb pénzt kaszálni. Következésképpen már a 2. körtől kezdve igyekezzünk lelőhelyeket feltárni az **ASSAY BOX** segítségével. Működésével majd a maga idejében foglalkozunk. Ebből az üzemfajtából legyen tehát a legtöbb, s így már reménykedhetünk a végső sikerben is. Mi személy szerint mindig ezt választottuk erősségünknek, és már nem egyszer sikerült is győzelemre vinnünk a HQ csapatát.
- **Energiafejlesztő erőmű:** A többi üzem termelésére nézve ez sem közömbös. Soha ne szenvedjünk benne hiányt, mert komoly gondok léphetnek föl. Egyébként csak akkor erőltessük túl a telepítését, ha a piaci árfolyama ezt indokolttá teszi, egyébként kettő-három ebből is bőven megteszi. Ha van rá mód, sima aljzatra pakoljuk ki.
- **Ércbánya:** Ha a gazdasági helyzet úgy alakul, igen nyereséges ágazatunkká válhat. Ha látunk az árában fantáziát, nyugodtan nyomassunk ki belőle egy jópárat. A legmagasabb hozamot a sziklás területek biztosítják, ennek függvényében kombináljunk.

Az alsó sorban még van három **box**, amelyek céljáról még nem tárgyaltunk. Kezdjük most a változatosság kedvéért jobbról:

- **Kocsma:** Áhá! Ez nagyon baba hely lehet! Ha azt akarjuk, hogy *CoVboy* sikeresen ténykedjen, minden forduló vége előtt, amíg időnk még nem fogyott el, ugorjunk be ide, ahol *CoVboy* minden hónapban — természetesen — elnyeri a **Mélytengeri Sörivás Bajnoka** megtisztelő címet, és ezt a verseny rendezői némi tiszteletdíjjal honorálják nekünk. VILÁGOS? Soha ne felejtsük el, mert lehet, hogy a következő fordulóban ez az összeg fog hiányozni ahhoz, hogy teknősünket megvehessük, vagy kiképezhessük.
- **Földárverés:** Ezzel az opcióval egyik területünket bocsáthatjuk árverésre, ha nagyon gyengének tartjuk, vagy ha pénzügyi zavarba kerülünk. Legalábbis mi ezt véljük. Biztosan azért nem állíthatjuk, mert még sohasem használtuk, szerintünk ti se nagyon fogjátok. Most azt kérdezitek, hogy miképpen zajlik le egy ilyen árverés? Na akkor erre majd még visszatérünk a tippekben!
- **Gyöngylelőhely felkutatás:** Jelentőségét nem győzzük hangsúlyozni, ugyanis ez teszi lehetővé majd azt, hogy gyöngytenyésztő telepeinket a legbőségesebb nyersanyagforrásra helyezzük rá. Tehát bóklászunk ide egy barátunkkal, no meg persze *CoVboy*-jal, utána pedig tűzzünk arra a mezőre, amelyet meg akarunk vizsgálni. Rátehénkedünk a tűzgombra, majd visszatépünk az **ASSAY BOX**-ba, és máris megtekinthetjük, hogy mennyire gazdag gyöngyben a terület (**FEW** — kevés, **MEDIUM** — közepes, **MANY** — ezt má' szeressük). A módszer hátránya, hogy nagyon sok időt igényel. Ennél akkor már egy sokkal jobb módszert is tudunk ajánlani. Mivel a többi játékosnak is szüksége van gyöngytermő vidékre, ezért néha ők is végeznek ilyen irányú kutatómunkát. Egy vasmacska mutatja majd, hogy a jómadár éppen hol vizsgálódik, és ráadásul még el is olvashatjuk a kutatás eredményét.

Ha megfelelne nekünk is, akkor a következő terület-kijelölésnél ügyeskedjünk úgy, hogy a mező a mi birtokunkba kerüljön.

Amíg a kiképző telepekre feltétlenül magunkkal kell vinnünk teknőc kollegánkat, addig az **ASSAY**, **LAND**, és **PUB** feliratú **box**-ban megelégednek *CoVboy* jelenlétével. Ha valamelyik barátunkat rossz helyre adtuk be, vagy hirtelen valami új verzió jutott eszünkbe, nyugodtan átképeztethetjük, de sajnos az elhibázott procedúra költségeit senki nem téríti meg nekünk. Ha minden OK, mehetünk is ki valamelyik irányba.

ISMÉT A TENGERBEN

A teknőcök lerakása a következőképpen történik: párosunkkal mindig úgy lavírozzunk, hogy a kiszemelt négyzetet mindig a bal oldala felől közelítsük meg, és körülbelül olyan magasságban, hogy *CoVboy* feje az **X** aljával legyen egymagasságban. Ha sikeresen betájoltuk magunkat, ússzunk be a mezőbe, de ezt sem akárhogyan! A négyzetben mind a két lénynek benne kell lennie, úgy, hogy közben a lehető legnagyobb követési távolság legyen köztük. Ez meg azért lényeges, mert ha elkezdünk forgolódni, vagy nem vagyunk pontosan benne a keretben, akkor a techno-sünk a tűzgomb megnyomása után nem fog átvátozni az általa képviselt iparág jeles képviselőjévé, hanem szépen meglóg tőlünk. Aztán bámulhatunk a pénztárcánkba, *Covboy* dühéről nem is beszélve! Eleinte mi is rengeteget bénáztunk ezzel, de sok gyakorlással és egy pici odafigyeléssel meg lehet tanulni. Ha eleinte nem lesz sikerélményetek, akkor az főleg ezeknek a bakiknak tulajdonítható. Egy-egy teknő(s) szökése olyan zavart kavarhat a jól megtervezett stratégiánkban, hogy több forduló is kellhet hozzá, mire rendezni tudjuk a viszonyokat. Idekívánkozik még az a kis apróság, miszerint üzemeinket bármikor átvátoztathatjuk. Ilyenkor az új termelésre specializált teknőssel odamegyünk, és lerakjuk. Ám a régi sem veszik el, hanem hűségesen követ minket. Kedvünk szerint átpasszolhatjuk egy másik négyzetbe, vagy ha úgy jobban tetszik, vissza is vihetjük a bázisra, ahol berakhatjuk az istállóba. Persze így némi pénzmag áll a **HQ** kasszájához.

Mikor már mindenki rakott, akkor szokott csak következni az igazi finomság. A víz alatti világot mindig meglátogatja egy víziszörny, vagy természeti csapás, amely kicsit leredukálja a telephelyek számát (na de ki hallott már mélytengeri viharról, ilyen baromságot!). Miután kellőképpen kiörjöngtük magunkat azon, hogy az ellenfeleink mennyi területet vesztettek el, bevizsgálhatjuk egységeink termelését. A kis kockák a telep gazdagságát jelölik az adott iparág tekintetében 0-tól 4-ig. Ja, ne lepődjetek meg nagyon, ha a gyöngynél nem találnátok hármasnál jobbat, mert ilyenre még mi sem bukkantunk ezidáig. A vízszintes pálcikák pedig a körben termelt mennyiséget hivatottak megmutatni.

A PIACON

Elsőként egy oszlopdiagrammot kapunk az aktuális cumó termeléséről. Az előző fordulóból áthozott mennyiségből levonja az elhasznált egységeket, a keletkezett veszteséget, majd hozzáadja a mostani termelésünk mennyiségét. Ezek után fogjunk neki az üzletelésnek. A piaci versenyfutás (a szó szoros értelmében) két részre bomlik. De mielőtt ezt részletesen kitárgyalnánk, fordítsuk figyelmünket a képernyőre. Felül a vetélkedésben résztvevő pofák fizimiskáját, alul pedig a hozzájuk, illetve hozzánk tartozó összes fontos adatot tanulmányozhatjuk. Sorrendben a nevet, a pillanatnyi készpénz mennyiségét, az éppen soron következő áruból a birtokukban, ill. a birtokunkban lévő mennyiséget, valamint azt az árat, amennyit a versenyzők kívánatosnak tartanak az adott árucikkért, legyen az vé-

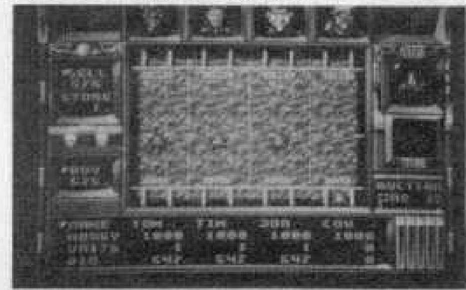
tel, vagy eladás. A megtermelt dolgokat azonban nemcsak egymás között adhatjuk el, hanem a központtal is "panamázhatunk". Bár ez nem tartozik a bomba üzletek közé, azért nagyritkán ráfanyalodhatunk. A bázis általában nagyon magas áron értékesíti a dolgokat, amelyet a bal felső sarokban meg is tapasztalhatunk (**SELL**). Alább a centrum raktárkészlete van, ha elfogy, akkor már csak egymásban reménykedhetünk ebben a fordulóban. Ha mi szeretnénk eladni valami cuccot, de a kutya sem veszi meg tőlünk, akkor a fejesek azt is átveszik tőlünk a **BUY** alatt meghatározott díjazás ellenében, korlátlan mennyiségben. A bal oldalra átugorva az **ITEM** ablakban az áru képét stírölhetjük meg. A **TIME** alatt körbefutó valami a kombinálásra engedélyezett időt tünteti föl. Az első kanyarban addig gondolkodhatunk azon, hogy eladni, vagy venni akarunk, amíg ez az izé körbe nem fut. A második menetben pedig a pénzügyi manővereinket kell befejezni, mielőtt a kör teljessé válik. Ha valaki tevékenykedik a képernyőn, akkor a mutató lassabban mozog, de ha senki sem mozdul, az óra futása felgyorsul, lecsökkentve ezzel a várakozási időt. Nagy ötlet!
Miután mindenki mérlegelte a piaci viszonyokat, és elhatároztuk, hogy milyen tevékenységet folytatunk, páncélos barátunkat mozgassuk szándékunknak megfelelően a **BUYER** vagy a **SELLER** ablakba. Ha az első kanyar órája körbeért, kezdetét veszi a versenyfutás. Ha az összes ellenfél a mi oldalunkon maradt, akkor ne sokat tétovázzunk, hanem nyomjuk a joystickot a megfelelő irányba, nehogy a többiek megelőzzenek. Ez pl. olyankor veszélyes, ha mindenki vásárolni akar, és a **BASE** elég jó árban kínálja témát. Ilyenkor, ha nem mi érünk oda elsőnek, a többiek felvásárolják az egész raktárkészletet, mi meg szépen hoppon maradunk! Mivel minden szituációt nem tudunk, és nem is akarunk leírni, ezt az izgis részt meghagyjuk mindenkinek, tapasztaljátok ki magatok!

Miután az összes árufajta — sorrendben érc, gyöngy, energia, hal — lefutott, a program kihirdeti a verseny pillanatnyi állását. A pontjainkat a készpénzből, a tulajdonunkban lévő földből és a raktáron lévő árukészletből kapjuk meg. Lehet számolgatni a különbségeket. Mindent bele!

TIPPEK
Először egy csomó mindent itt akartunk leírni, de aztán úgy jött ki a lépés, hogy beleépítettük a leírás más fejezeteibe. Annyi maradt csupán a tarsolyunkban, ami az előzőekből kimaradt. Valamint összegezve néhány tanácsot elhintünk a sikeres kezdéshez:

- Mindig jó előre tervezzük meg, hogy melyik fordulóban mit rakunk ki, ne az utolsó pillanatban kelljen kapkodni, amikor lehet, hogy amúgy is szorít az idő vasmarka. Mi először mindig lestoppoltunk egy helyet az árokban, és kiraktunk egy halat. Majd ebben és a következő két körben gyöngyöt kerestünk, ill. figyeltük, hogy a többiek esetleg találnak-e valami olyan helyet, amit elvihetünk az orruk elől. Ha a szükség és a piaci ár úgy kívánta, nem haboztunk kirakni egy-egy energiát, ásványt, vagy halat sem. Ám a kis teknősökről már minimum a harmadik forduló környékén gondoskodtunk, mielőtt versenytársaink az összes növényzettel tarkított területet megszerezték volna. És így tovább...
- Mindig tartalékoljunk pénzt a forduló végén, mert nemcsak kellemes, hanem kellemetlen meglepetések is érhetnek a váratlan üzenetek kapcsán. A **PUB**ba soha ne felejtsünk el bemenni a **ROUND** végén, az elején pedig mindig próbáljunk halat fogni a NAGY HO-HO-HO...ja, akarom mondani a **NAGY** ***Co-Co-Co-CoVboy***-jal.
- Nagyon ritkán rendkívüli földárverésekre kerül sor (egyszer már volt olyan is, hogy egy körben három árverésre került sor, és persze az első kettő nyertese a haját tépte, amikor látta, hogy a harmadikat sokkal olcsóbban elvihették volna. Na de ilyen az élet, aki mer az nyer!), ilyenkor a játéktéren a szigony mutatja, hogy melyik területért folyik a licit. Ha felvet a zsozsó bennünket, megpróbálhatunk beszállni, de előre közöljük, az ellenfelek pofátlanul magasra képesek felnyomni az árat.
- Tapasztalatunk szerint az ellenfelek az utolsó fordulókban mindent elkövetnek, hogy a gyöngytermelésüket fokozni tudják. Ezt többnyire a gyöngy magasba szökő, és stabilan ott tartózkodó ára okozza. Hacsak nem túl pocsék az árfolyama, igyekezzünk nagy készleteket felhalmozni, hogy a végén aduként tudjuk felhasználni, ill. nehogy a többiek ezzel hajrázzanak le minket a végelszámolásnál.
- Ha már nagy a pontelőnyünk, akkor se kényelmesedjünk el, mert amilyen könnyen sikerült tőlük megúsznunk, olyan könnyen utol is érhetnek a többiek.
- Ha valaminek nagyon alacsony az ára, és van kedvünk kockáztatni, spájzoljunk be belőle annyit, amennyit csak tudunk, hátha ez lesz az, amivel később kaszálhatunk. Emellett azonban a nagy vásárlásban soha se fussunk ki 0-ra pénzügyileg.
- Az utolsó aukciónál nagyon figyeljünk az ellenfelek készletére és szándékaira, mert ha esetleg az egyik termék ára nagyon alacsony, több pontot kaphatunk érte, ha meghagyjuk árunak, mintha potom pénzért túladnánk rajta. Arra sajnos nem tudunk magyarázatot adni, hogy az árumennyiségekből mi módon lesznek pontok, de azért nem feltétlen szükséges mindent eladnunk. Ha nyerő helyzetben vagyunk, akkor viszont nem szükséges mást tennünk, minthogy követjük azt, amit versenyzőtársunk csinál, megtartva ezzel az előnyünket (persze ez csak akkor jön be, ha árumennyisége nem haladja meg számottevően a miénket). A pontozáshoz még annyit, hogy egy általunk birtokolt területért 500 pont jár, szóval azért ebben se maradjunk el a vetélytársainktól.
- Minden játékban másnak jó, ill. rossz az ára, ezért rafkós pénzügyi szakemberek módjára mindig jegyezzük fel az árak változásait hónapról-hónapra, és ennek függvényében kombináljunk. Ez a siker egyik kulcsa Előre hát a **HQ** felvirágoztatásáért.

ÉRTÉKELÉS
Hát nem is igazán találunk szavakat! Ez egyszerűen profi munka volt, úgyhogy minden elismerésünk a programozó gárdáé!
A grafika jópofa, szerintünk ügyesen el lett találva, nem lóg ki a pozitív összképből. A zene csúcs, mind az intro, mind a kezdőkép alatt, de a bugyborékolás se kutya. A hangok elfogadhatóak, de mivel ebben a játékban nem is ez a lényeg, különösebb jelentőségük nincs is talán. A játékmenet mindvégig izgalmas marad, ahogy ezt egy vérbeli társasjáték meg is kívánja. Hatalmas előnye, hogy egy-egy periódus röhögve lejátszható legfeljebb másfél óra alatt, ráadásul nem kell bediliznünk az állandó lemezcsere miatt, vagy nem kell mindig az unalmas töltögetésre várnunk. Ha királyok vagyunk, és *CoVboy*, no meg persze jó öreg teknőseink segítségével rengeteg pontot gyűjtünk, akár még az **ATARI'S HEROES** listára is felkerülhetünk. Azonban ne szálljon fejünkbe a dicsőség, és ne vágjuk rögtön a sarokba a lemezt egy "Na ezt is kivégeztük" csatakiáltás kíséretében, mert meglehet, hogy amikor legközelebb újból csak két óránk van egy kis (sz)ámítógépezésre, és betöltjük ezt az anyagot, a gép úgy elkeni a szánkat, hogy a harmadik helyet is csak nagy kínok közepette tudjuk megszerezni. Szóval ez egy örökérvényű, nagyszerű gazdasági szimuláció, amelyet soha nem fogunk elfelejteni!



És most valami más! Na nem, nem a **MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS** következik, hanem egy kis útmutató azoknak, akiknek nincsen 4 PLAYER ADAPTERük, de mégis négyen szeretnének játszni. Az irányítás kissé nehézkes lesz, de majd áthidaljátok valahogy. Két kereskedő a joystick igénybevételével kavarhat, egy játékos a kurzormozgató billentyűkkel plussz **'SPACE'**, vagy **'ENTER'**, a negyedik pedig a **'Q'**, **'W'**, stb. gombok környékén próbálkozhat. Ez csak a földkijelölésnél, ill. az árveréseknél érdekes, mivel itt egyszerre kell szórakozni, amikor egy-egy ember lép, nyugodtan bízzuk magunkat a joystick-ra.
A ***SUBTRADE*** A1200-on simán fut, az A500 viszont 1 Mega memóriát igényel magának, de egyébként itt is minden kóser. PC-s változatról nem nagyon hallottunk, de ezt ne vegyétek készpénznek.
Végezetül köszönetet mondunk *JANI*nak, aki elévülhetetlen érdemeket szerzett segítségével, amit a játék tesztelése közben nyújtott, és így oroszlánrészt vállalt a game megfejtésében csakúgy, mint a megnyerésében. Köszi *JANI*!
Most már azonban tényleg itt a lefekvés ideje! Szevasztok!

▪ TIBSOFT&STEFA

BEVERLY HILLBILLIES

A játékot a beszédes (??) nevű ***Synergistic Software*** alkotta meg a hasoncímű film alapján. A filmet mi nem láttuk, mert gyanítjuk, hogy a szokásos szabvány amerikai "vígjátékok" egyike, azok meg borzasztóak. A játék sem egy igazán nagy durranás, de azért nem rossz, el lehet vele szórakozni. Az intro rövid, de kellőképpen debil. Lássuk a megoldást:
Jed barátunk felébred, *Nagyi* pedig arra buzdítja, hogy ugyan lőjön már egy nyulat ebédre. Az irányítás borzasztóan egyszerű, bal clickre a mutatott pont felé megy, a jobb gombot folyamatosan kell nyomni, akkor megy a mutatott hely felé, amíg nyomjuk a gombot. Az **Options** menü sem szorul túlzott részletezésre, a **Game**-nél annyit megemlítenénk, hogy egy kicsit furcsa a **Save/Load** rendszer, mentésnél mindig addig vándoroljunk, amíg az inputablakocskában már nincs név. Amúgy célszerű gyakran mentegetni, mert a program hajlamos különböző lefagyásokra.

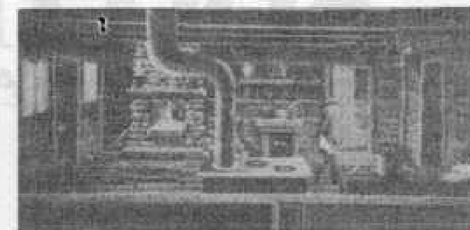
Először menjünk be a házba, és szedjük össze a puskát, majd a töltényeket is (2



db). Mivel ennyi töltény nem lesz elég, keresünk még egyet: menjünk ki a házból, majd dél, nyugat, észak, észak, kelet. Itt találjuk a töltényt *Elly Mae* társaságában. A töltényt szedjük fel, *Elly Mae*-t egyelőre ne bolygassuk, bár jó kis bögyös... Most akkor hasznát is vesszük a fegyverzetnek: vegyük kézbe a puskát (click a puskával *Jed*-en), és látogassuk meg a macit: nyugat, nyugat, dél. Tárazzunk be egy töltényt (click vele *Jed*-en), mire hősünk a levegőbe lő, a medve meg elrohan. Hurrá! Akkor most menjünk északra, majd nyugatra, és itt a vaddisznót ijesszük el ugyanúgy, mint az előbb a medvét. Eme nagyszabású előkészületek után most már utánanézhetünk a nyúlnak is. A következő útvonalat kövessük: kelet, dél, dél, dél, nyugat, észak (itt kezdjük meg a nyuszi hajkurászását), dél, kelet, észak, észak, nyugat, észak, kelet, kelet. Itt a tapsifüles körbe-körbe rohangál, lőjük le a harmadik tölténnyel. *Jed* persze mellélő, a földet találja el, ahonnan olaj tör elő. A következő képen *Nagyi* méltatlankodik, hogy hogy a fenében lehettünk képesek a birtokot 1 dollárért eladni, de *Jed* megmagyarázza, hogy ez voltaképpen 1 milliárd dollár, majd rövid vita után megegyeznek, hogy elköltöznek **Beverly Hills**-be.



A következő rész hihetetlenül izgalmas lesz: el kell érnünk **Beverly Hills**-t egy olyan úton, amely csak látszólag egyenes, mert minden attól függ, melyik sávban megyünk. Elmés... A sávváltás úgy zajlik, hogy a jobb gombot nyomjuk bőszen, amíg a pointer vagy fent, vagy lent van, a sávváltás irányától függően. Világos? Lehet, de a játék közben majd nem lesz az...
Először a felső sáv szélén utazzunk. Látni fogunk egy táblát, amely azt mondja, hogy "**It's a long, long way to LA**". Ha jó helyen vagyunk, a következő távolságjelző tábla azt fogja közölni, hogy "**Long way to go to get to LA**", ekkor váltsunk a középső sávba. Most majd egy "**On the way to LA**" táblát fogunk látni, ekkor vissza a felső sávba. A következő tábla szerint "**Short way to LA**".
Most irány az alsó sáv. Szinte rögtön meg fog jelenni előttünk egy lerobbant autó, lehetőleg váltsunk sávot, mert az ütközés nem egészséges. Most beérünk **Los Angeles**-be, itt már csak két sáv van, és lesznek leágazások felfelé. Nekünk a "**BMW or better**" táblával fémjelzett leágazás kell, itt tapadjunk a jobb gombra. Ha esetleg útközben nagy dudálást hallanánk, akkor váltsunk sávot, mert egy sportkocsi készül belénkrohanni.
Megérkeztünk **Beverly Hills**-be, és már csak a saját házunkat kellene felkeresnünk, de sajnos fogalmunk sincs, merre találjuk. A szomszédoknál lehet kérdezősködni, hogy merre van a *Clampett*-villa, de még csak nem is hallottak rólunk.
Az első kereszteződésnél menjünk keletre, és a kis bódét nézzük meg. Beszéljünk az ipsével a térképről, és 5 dollárért kapunk egyet. Ugyan semmi hasznát nem vesszük, viszont a fickó említi, hogy az utakat pont idén rakták rendbe, és így a *Clampett*-ház elől is eltűnt a torlasz. Most vissza a kereszteződéshez. Az autókázáshoz az útirányokat csak úgy adjuk meg, hogy sorban merre kell fordulni a kereszteződéseknél (a házak bejárata nem számít kereszteződésnek). Tehát most észak, nyugat, észak, nyugat, észak, és az út végén megtaláljuk a házunkat. Menjünk kétszer balra, és az itteni ürge (*Drysdale*) elvisz minket a bankba, hogy átvehessük a kulcsokat a házhoz. A bankban megismerhetjük *Mr. Tyler*-t is, mindketten nagyon udvariasak, csak éppen az elől húzódoznak, hogy átadják nekünk a széfünk kombinációját. Ejnye... Erre a kérdésre majd visszatérünk, most az lesz a dolgunk, hogy valami összejövetelt rendezzünk, amelynek keretein belül megismerkedhetünk a szomszédainkkal.
A folyatás előtt egy gyors áttekintés a *Clampett*-villáról:
Az előszobából balra mindkét ajtón át az ebédlőbe jutunk, az ebédlőből pedig tovább a konyhába. A konyhából a biliárdszobába is eljuthatunk, szintén ide vezet az előszobából a két északi ajtó is. Az előszobából jobbra lent a könyvtárba, jobbra fent pedig a TV-szobába jutunk, a TV-szobából egy ajtó vezet a szaunába. A fölső szint egyszerű: balra a fürdőszoba, jobbra *Nagyi* szobája, előre pedig a dolgozószoba van. Akkor most vissza a megoldáshoz...
Egy darabig (szerencsére nem sokáig) *Jethro*-t fogjuk irányítani. A TV-szobában szedjük össze a távirányítót, amely a garázsajtót nyitja. Menjünk ki a házból, aztán balra, a garázsajtó az, amelyikből alig látszik valami a jobb oldalon. Nyissuk ki, menjünk be, aztán szedjük fel a fejszét. A garázs előtt az udvaron vágjuk ki a telefonpóznát ("Semmi látható haszna nincs...").
Menjünk vissza a házba, a konyhába, és az üst(öcske) alá tegyük be a fát. Meggyullad a tűz, kezdődhet az összejövetel.
A party elég érdekesen alakul, mindenki hülyeségekről fecseg, aztán kialszik a villany, valaki fejbevágja *Nagyi*t, és elviszik. *Jed* ezzel véget is vet a mulatságnak, innentől megint őt irányítjuk. A ház előtt beszéljünk az időközben ajtónállóvá átvedlett *Jethro*-val, aki semmi furcsát nem látott azon kívül, hogy valami ideges ürge egy hatalmas zsákot cipelt, és nagyon sietett... A konyhában vegyük fel a banánhéjat, a billiárdszobában pedig az orrszarvúfejről az üzenetet, amely tájékoztat, hogy *Nagyi* el van rabolva stb. Most a bankba kell mennünk. Ez bent van a városban, autóval megyünk, az útvonal: kelet, dél, nyugat. Ha elérjük a **Rodeo Drive** nevű utat, akkor jó, az visz a városba. A városban csak sétáljunk balra, amíg a bankhoz nem érünk. Menjünk be, és csevegjünk *Tyler*-rel, aztán használjuk rajta a banánhéjat, mire elvágódik, és elejti az irodája kulcsát. Az ajtó itt van velünk szemben, nyissuk ki, menjünk be, és a széffel csevegve megtudjuk, hogy *Nagyi*t ott őrzik, és hogy a kiszabadításához az ő speciális erősítőszerére van szükségünk. Csudás...



Menjünk vissza a házba. A fürdőszobában egy ollót találunk, *Nagyi* szobájában pedig egy receptkönyvet, amit olvassunk el. A garázsban egy csípőfogót veszünk fel, amivel a dolgozószobában lévő medvebunda lábát vágjuk le. Menjünk a könyvtárba, itt találjuk *Elly Mae*-t (akit még mindig ne molesztáljunk), egy cső kukoricát, valamint egy angol-spanyol szótárt, amit olvassunk el. A konyhában a mikrosütő alatti izében péppé lehet zúzatni a kukoricát.
Most egy kis körutat fogunk tenni a szomszédaink között. Az irányok mindig a *Clampett*-háztól kezdve értendők, és mindig a kereszteződéseken való végigmenés után a legközelebbi villát jelentik.
- Kelet, dél, kelet, dél, kelet, kelet: Itt nincs senki, viszont találunk egy döglött mókust.
- Kelet, kelet, kelet: Itt egy hölgy némi társalgás után felhívja a figyelmünket, hogy vigyázzunk a csodás, díjnyertes **Brellsbane** virágaira. Ha már ennyire szépek, akkor vágjunk magunknak egyet az ollóval.
- Kelet, kelet: Egy kizárólag spanyolul értő szobalány nyit ajtót, ha elolvastuk a szótárt, akkor tudunk kérni tőle cukrot.
- Kelet, dél: Ebben a házban egy igen dekoratív hölgy lakik, ha megjegyezzük, hogy milyen jó illata van, akkor elbüszkélkedik, hogy ő az XY parfümüzem tulajdonosa, és megjegyzi, hogy nem foglalkozik piszkos öregemberekkel.
- Kelet: Ez a ház be van zárva, az **IRS** feliratú cédulát szedjük össze.

Ezek után menjünk vissza a házba. A szaunában akasszuk ki a **Brellsbane** virágot az egyik kampóra száradni. Itt az ideje, hogy *Elly Mae* is hasznossá tegye magát: küldjük el az illatozó hölgyhöz, aki egy "igazán rendkívüli" parfümöt bíz rá, eladás céljából, de persze végül csak *Jed*-hez vándorol a dolog. Most menjünk a konyhába, és kezdjünk az erősítőszer főzésébe. Dobáljuk a tűzbe (?!) a következő cuccokat: kukoricapép, szárított **Brellsbane** virág, döglött mókus, parfüm, medvemancs, cukor. Az utolsó összetevő menyétszőr, ehhez egy kicsit több szenvedésre lesz szükség.

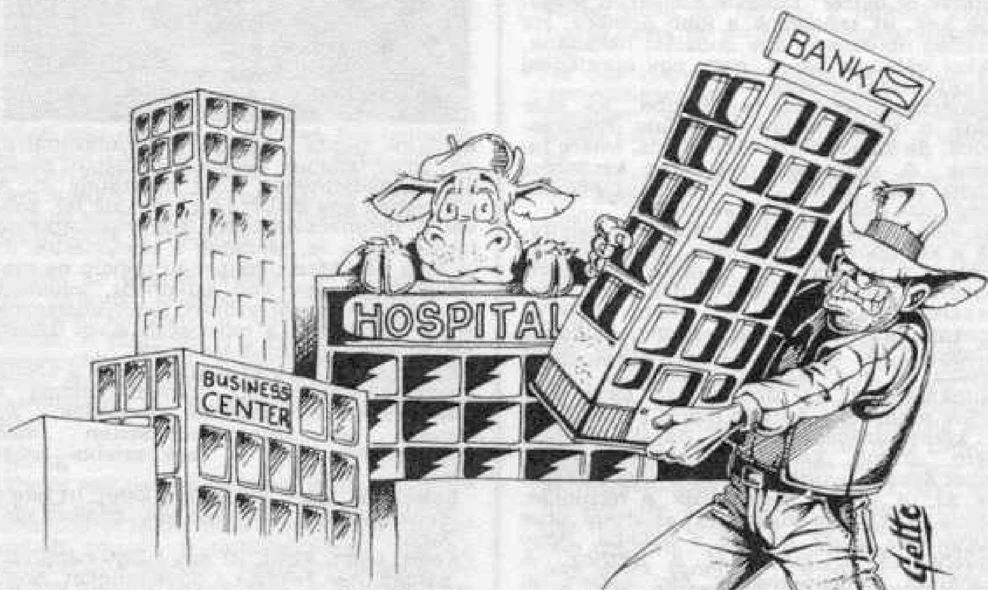
Először is csevegjük egy kicsit *Elly Mae*-vel, aki azt mondja, hogy szerinte mostanában mindenki menyétbundában futkos **Beverly Hills**-ben. Nekünk is ilyet kéne venni... Keressük fel *Drysdale*-t. Ő ugyan nemigen akar nekünk pénzt adni a számlánkról, viszont ha megmutatjuk neki az **IRS** feliratú cetlit, akkor elájul (csak nem sáros valami adó-dologban?), és elejti a széfünk kombinációját. A széf a dolgozószobában van, a kandallón lévő jobb oldali gyertyatartót ráncigálva elő is kerül a kép mögül. Nyissuk ki a kombináció segítségével, így már van pénzünk.
Most irány újra a város. Menjünk be egy boltba, és az eladónak mondjuk azt, hogy egy menyétbundára vágyunk. Az előzetes várakozásnak megfelelően el is küld a fenébe, javasolja, hogy inkább egy fodrászt keressünk. A fodrász után majd új öltönyre, aztán új kalapra, végül új cipőre lesz szükségünk. Ha valamit megszerzünk, utána automatikusan visszakerülünk a város első képernyőjére, ilyenkor be egy boltba, és újra beszéljünk a bundáról, ekkor kapjuk a következő instrukciót.
Természetesen minden javaslat alapján a megfelelő boltot kell megtalálnunk, ami úgy megy, hogy sorban átmegyünk a megfelelő boltokon (elég hülye ötlet, nem?). Nézzük:
- *Hajvágás*: Balra, **Kissing Cousins**, jobbra, **Papa Guido's**, jobbra, **Madre Mia's**, jobbra, **Carlotti Bros**.
- *Öltöny*: **Georgio's**, balra, **Valentino's**, jobbra, **Alfredo's**, balra, **Rolando's**.
- *Kalap*: Balra, balra, **Colt 45**, jobbra, **Italian Stallion**, jobbra, **Unicorn**, jobbra, **Palomino**.
- *Cipő*: **Hillary's Balloons**, jobbra, **Natty Books**, jobbra, **Momma Doullins**, balra, **Sunny's Bootery**.

Most már megvan a kellő ruházat, ezután az lesz a boltosok problémája, hogy ők nem szőrmeüzlet. Kivéve egy helyet: a **Hillary's Balloons** közben ugyanis **Hillary's Fine Furs** lett, és itt csekély 99.000 dollárért megvehetjük végre azt a nyavalyás bundát. Azon nyomban mehet is a konyhában a tűzbe, és így végre megkapjuk az erőitalt. Menjünk vele a bankba, használjuk a széfen, aztán élvezhetjük (?) a csodálatos (??) finálét (????).
A játék időnként hajlamos nem reagálni az irányításra. Ha éppen **Beverly Hills**-ben autókázunk, akkor a kurzorgombok segíthetnek, egyébként javaslott a **Save**/**Quit**/hb/**Load** kombináció...
Mit is mondhatnánk még? A grafika elviselhető, a zenékről (nincs sok) és a hangokról nemigen tudunk nyilatkozni, mert inkább maradtunk a magnónál, az irányítás ugye kissé bugos, a játék nem nehéz, nem hosszú, poén az nincs sok, de azok legalább jók. Egyszer azért megéri végigjátszani.
Végezetül köszönet illeti fenetudjakicsodát a játékhoz mellékelt .txt file-ért, amely segítségünkre volt a megoldásban.

▪ *Bryan*

SIM CITY 2000

Scenario Disk & Terrain Editor



Mint azt az előző számunkban a ***SimCity 2000*** leírás végén ígértük, most valóban visszatérünk a **SCENARIO DISK**-re, egyúttal megtoldva a pályaeditor kezelési útmutatójával.

SCENARIO DISK

Dullswille

Az öt város közül **Dullswille** az, amelyiket egyetlen Egyesült Államok térképen sem találhatunk meg. A település persze nem véletlenül kapta a **Dullswille** — magyarul "*Unalomfalva*" — nevet.

1910-ben vagyunk. Nehéz évek járnak a városka fölött, melynek lélekszáma az 1700 főt sem éri el. **Dullswille** előző kormányzója "nem nagyon" jeleskedett munkájának területén. Éppen ezért **Dullswille** lakói, akik már meglehetősen unták magukat, úgy döntöttek, hogy leváltják, s helyére — ki tudja miért — éppen minket választanak meg. A mi feladatunk az, hogy a "próbaidő" alatt (10 év) **Dullswille** lakóinak számát fölküzdjük 20000 főre. A feltételek között még az is szerepel, hogy 1920-ra, amikorra a határidő lejár, 5000 dollárt is gyűjtsünk. Ha ezt idő előtt sikerül teljesítenünk, akkor egy kis táblácska jelenik meg egy aranykulccsal és pár sornyi szöveggel, melyben felkérnek, hogy folytassuk munkánkat. Ha viszont nem sikerül — s ez a valószínűbb —, akkor is egy táblácska jelenik meg, de ezúttal nem kulccsal, hanem az elégedetlenkedő városlakókkal.

Először is kapcsoljuk ki a "zenét" (ha PC speaker). Most, hogy a nehezén már túl vagyunk, engedélyezhetünk magunknak pár perc szünetet. Ezután belekezdhetünk a vízcsatornák megépítésébe — amiről elődünk valamilyen oknál fogva megfeledkezett —, majd kezdjünk el eszeveszetten építkezni. Mivel $20000-ról indulunk, s elegendő, ha csak $5000-ünk marad a végére, csökkenthetjük az adókat, hogy minél több embert csalogassunk leendő városunkba. A nagy építkezésben ne feledkezzünk meg semmiről, ugyanis a város növekedéséből kifolyólag egy idő után szükség lesz újabb kórházakra, iskolákra (?), parkokra, újabb energiaforrásokra, más városokkal való összeköttetésre, valamint jachtkikötőre.

Fontos, hogy a játék menete ne legyen túl gyors, hiszen a 10 év hamar elszállna.
Ha a leírtak elolvasása után esetleg sikerül teljesítened a feladatot, és végleg irányításunk alá vonjuk a várost, nekikezdhetünk annak szétrombolásához (majd újraépítéséhez), hiszen ilyen rövid idő alatt képtelenség egy rendezett, szép várost létrehozni!

Charleston

Charleston már létező település. Floridától északra fekszik az Egyesült Államok keleti partján. Nem véletlenül kapta ezt a nevet a város, ugyanis itt az áradással kell megküzdeni.

1989-ben erős szél söpört végig a város felett, majd víz öntötte el a parthoz közel eső területeket. A feladatunk most az, hogy a rendelkezésünkre álló 20000 dollárból újra felépítsük a katasztrófa által sújtott városrészeket, valamint 1994 végére legalább 45000 embernek kell nyújtanunk állandó lakhelyet **Charleston**ban. Annak ellenére, hogy csak 5 évünk van mindehhez, a feladat most lényegesen egyszerűbb lesz, mint **Dullswille**-ben volt.

Nem érdemes az áradás ellen tűzoltókkal vagy rendőrségi osztagokkal védekezni, komolyabb eredményt úgysem érhetünk el. Az egész azon múlik, hogy milyen gyorsan tudjuk eltakarítani a romokat. Erre pedig a legalkalmasabb eszköz a *"de-zone"*, mellyel olcsón és pillanatok alatt eltüntethetünk mindent. Egyedül a fontosabb épületek romjait (pl. kórház, erőmű, rendőrség, tűzoltóság) lehet csak négyzetenként eltörölni. Ez az építkezésnél segíthet (pl. az üresre "redukált" területek méretéből következtethetünk arra, hogy azon a helyen korábban milyen épület állt). Ha már semmi nyoma sincs a katasztrófának — azon kívül, hogy egy rakás ház hiányzik a tengerpartról — már csak az építkezéssel kell foglalkoznunk. Most is érdemes a sebességet és az adókat csökkenteni a biztonság kedvéért.

Ha megkapjuk a várost a határidő lejártával — amit a már megszokott táblácska fog elárulni — ne legyünk nagyon büszkék magunkra, inkább próbáljuk ki 20%-os adókkal egy év alatt, ahogy azt a profik csinálják!

Hollywood

Természetesen **Hollywood** is létező város (dereng valami?). De vajon az is marad? Ez most tőlünk függ! (Sajnos...)

2001-ben egy másodrangú TV stúdióban valamilyen elektromos zűrzavar szörnnyé változtat egy ottani kelléket. **(Rég hallottam ekkora marhaságot... — CoVboy)** Ez persze vem veszteget idejét, azonnal tüzet okád **Hollywood**ra (nem kell azért nagyon elkeseredni, okádhatna rosszabbat is...). A feladat egyértelmű. Meg kell fékezni a tüzet, ami nem is olyan egyszerű, mert a "bádogsárkány" természete igen változó.

Van amikor pár okádás után elkotródik — sajnos ez elég ritka —, de olyan is előfordul, hogy akármilyen ügyesen és gyorsan küldjük ki a rendőröket és tűzoltókat, addig el nem megy, amíg annyi házat fel nem gyújt, amennyit már képtelenség eloltani. Persze túl lehet járni a szörny eszén kevésbé sportszerű — viszont hatékony — eszközökkel. Mélyíthetjük a föld felszínét, ahová tüzet fúj ('lower terrain'), vagy miután eltűnt a szörny, lepauzálhatjuk a játékot, és a lángoló területeket körbevehetjük vizesárokkal ('water'). Ezeknek is van hátránya; nehezebb a várost helyrehozni. Miután a tüzet megállítottuk, már "csak" pár ezer embert kell "túszul ejteni" a környező városokból, és **Hollywood**ban tartani 2006 januárjáig, hogy a kívánt 100000 fő meglegyen. Ez könnyebben megy, ha az adókat csökkentjük, valamint az 1% forgalmi adót, az 1% jövedelem adót és a szerencsejátékok támogatását beszüntetjük (*'City Ordinances'*).

Hollywood már kemény dió. Éppen ezért, ha 2006-ban az aranykulcs jelenik meg, ne restelljük elfogadni a várost, hiszen megérdemelten kaptuk meg (a *'No disasters'*-t azért majd ne felejtsük el bekapcsolni...).

Oakland

Oakland San Francisco-tól keletre fekszik a hegyek között. 1991 október 21-én futótűz pusztított **Oakland** hegyein. A lángok terjedését az azt megelőző száraz idő is megkönnyítette. Ez az eset a legsúlyosabb városi tüzek közé tartozik az Egyesült Államok történelmében az 1901-es chicagoi és az 1906-os San Francisco-i földrengést követő tűzvész mellett. Közel 3000 lakás dőlt romba és égett porig, valamint 24 ember vesztette életét a kanyonok tekergőző útjain.
Most is a tüzet kell megfékeznünk, mint **Hollywood**ban. Ez azonban szinte lehetetlen, mivel csak 4 tűzoltóság és 2 rendőrség van a városban. Ezért ha már beleuntunk a próbálkozásokba, alkalmazhatjuk a **Hollywood**ban már jól bevált vizesárkos módszert. Pauzáljuk le a játékot, majd romboljuk le a házakat a tűz körül, hogy az "ároknak" legyen helye. Utána jöhet a víz. Ha ez megvan, akkor a tűz eloltása már gyerekjáték. Közel 5 évünk marad még, hogy **Oakland** lakóinak számát föltornásszuk 50000 főre. A pénzt ne sajnáljuk, hiszen pénzbeli megkötés nincsen. Az adókat szokás szerint mérsékelhetjük. Sajnos az építkezést majd megnehezíti a sok domb és hegy. Nincsenek nagyobb fennsíkok, ezért egyszerre mindig csak kisebb területeket építhetünk be. Ráadásul ügyelnünk kell arra, hogy megfelelő helyet válasszunk ki, mert ha túl messze van mindentől, akkor sohasem fog beépülni.
Oakland szép városka hegyeivel, de nem érdemes nagy metropolisszá kiépíteni, ha megkapjuk.

Flint

Csak úgy, mint a tőle 100 kilométerre délre fekvő Detroit, **Flint** is az autógyártásáról híres. A városban 1974-ben bekövetkezett gazdasági pangás eredményeképpen az ipari ágazatokban dolgozó emberek nagy része — tehát **Flint** lakosainak többsége — elhagyta a várost, hogy máshol keressen megélhetést. Hogy 1979 augusztusára már miénk legyen **Flint**, nem kell semmi mást tennünk, mint az iparban dolgozók számát 21000 főre emelni. Figyelem! Ez nem egyezik meg a városban lakók számával, attól teljesen független. Az iparban dolgozók számának növekedését vagy — rosszabb esetben — csökkenését a grafikonoknál követhetjük nyomon. Az első akadállyal már itt meg kell küzdenünk, ugyanis a számunkra fontos *'Industry'* grafikonja "jól" látható világossárgával van jelölve a mellette szereplő — számunkra még fontosabb — számmal együtt. Lehet, hogy csak még izgalmasabbá akarták tenni a játékot?

Az eddigi városokban a lakosokra nehezedő adókat volt érdemes jobban csökkenteni, most ez inkább az iparra érvényes. A kedvező adók következtében hamarosan sokan fognak **Flint**be költözni. Ezért gyorsan munkahelyet kell nekik teremtenünk. A legtöbb lakóház is azért "rohad" a városban, mert vagy nincs, vagy pedig túl távol van tőlük a megélhetést biztosító munkahely. Ha mindenhova telepítünk pár négyzetnyi *'Light Commercial'*-t, ahol van egy kis hely a "rohadó" házak között, akkor pár hónapon belül csodákat fogunk tapasztalni: a kihalt házak újra megtelnek élettel.

Még lesz néhány szinte lehetetetlennek tűnő kérése a városnak (pl. "Építs kikötőt a pár méter széles folyóra" stb.), de ha azokat is teljesítjük, biztos a siker.

▪ *Csűrös Ádám (CSÜCSŰ)*

TERRAIN EDITOR

Az előző számban lévő ***SimCity 2000*** leírásból kimaradt a pályaeditor kezelésének ismertetése, mondván azt úgyis mindenki hamar kitapasztalja. Mások véleménye szerint ez nem teljesen így van, na meg egy leírásnak teljesnek kell lennie, úgyhogy:

Az editorban fent három "potmétert" láthatunk, amiken beállíthatjuk, hogy leendő területünkön mekkora részt foglaljanak el a hegyek (ha kevés a szárazföld, akkor persze hegy sem lesz túl sok...), a víz, és a fák. Értelemszerűen minél kevesebb vizet állítunk be, annál több lesz a szárazföld, és fordítva. Ha mindezeket nekünk tetszően beállítottuk, akkor ráclickelhetünk a *'Make'* feliratú ikonra. Ekkor a program új területet generál (eközben kiírja, hogy a térkép hány százalékát fogja elfoglalni a víz (*Water*), a hegyek (*Hills*), és természetesen a fák (*Woods*)), amit ezek után a magunk ízlése szerint formálhatunk tovább az alant levő ikonok segítségével:

1. (három felfelé ill. lefelé irányuló nyilacska)
   Az adott ponton szintemelés (pl. hegyépítés), ill. szintsüllyesztés (pl. rombolás).
3. (kétirányú nyíl függőleges irányban)
   Ennek segítségével hegyet ill. fennsíkot hozhatunk létre (lehet vele törölni is, de nincs értelme). Miután a kívánt helyre clickeltünk, az egér felfele tolásával választhatjuk ki a hegy megfelelő méretét. Ha ilyenkor vissza, lefelé húzzuk az egeret, szép fokozatosan "levághatjuk" a hegy tetejét, így fennsík jön létre.
4. (négy nyíl különböző irányokban)
   Ezzel is lehet törölni, de nincs értelme. Elsődlegesen már meglévő falak "továbbhúzására" szolgál. A kijelölt helyre clickelve az egér megfelelő irányba való tolásával húzhatjuk meg a falat (az egérgombot lenyomva kell tartani!).
5., 6. (két felfelé ill. lefelé irányuló nyíl)
   Vízszint növelése ill. csökkentése.
7. (vízcsepp, alatta lefelé irányuló nyilacskával)
   Víz "telepítése" a kijelölt helyre (csak egy kockán!).
8. (folyó)
   Szabálytalan alakú folyót, tavat hoz létre a kijelölt helyen.
9. (fa)
   Ezzel az adott mezőre fát tehetünk.
10. (fák)
   Ezzel az ikonnal nagy sugárban fákat ill. erdőt létesíthetünk.
11., 12., 13., 14., 15., 16. (nagyítók, nyilak, célkereszt, kérdőjel): na, aki ezekre nem jön rá 10 mp leforgás alatt, az menthetetlen...

▪ *Násfay (NAFA)*

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni **(14/1993 IKM rendelet — a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről)**.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519. **Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.**

▪ C64 játék- és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. Levélcím: **Bátor Lajos**, Budapest, XIX.Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.
▪ Eladó C64-re GEOS V2.0 rengeteg munkaprogrammal. Ugyanitt felhasználói- és játékprogramok. **Pucsok Pál**, Kazincbarcika, Pf.: 84. (Mátyás kir. út 71.), 3700

C64 felhasználói-, demo- és lemezes játékprogramok eladása. '93-as játékok is! Ingyenes listalemez!!! Cím: Cseh Balázs (MAGIC Soft), Balatonőszöd, Szabadság út 112. 8636. Tel.: (06-84) 360-324.

64 hardware

▪ C64 cartridge rendelhető (!Legjobb az országban!). Ára: 2.000,- Ft. Válaszborítékért tájékoztató. **Nagy Tamás**, Szombathely, Semmelweis u.19. 9700
▪ C64 + floppy + magnó alig használt eladó. Tel.: 156-42-09. **DIENES**, Budapest, Levendula 12. 1124
▪ C64/II. + 1541 floppy drive, kb. 100 lemez + lemeztartó, Quickjoy, Action Replay Mk.VII.+, Monochrome monitor, rengeteg fénymásolt leírás eladó. Irányár: 29 ezer — csak vedd meg! **Micsutka Róbert**, Bácsalmás, Rákóczi 53. 6430
▪ Eladó C64 + 2 magnó + 75 db. kazetta + szakkönyvek + másolómodul + játékcartridge: 6.000 Ft-ért, valamint "Action-6" cartridge leírással: 2.500 Ft-ért. Együtt csak 8 ezer Ft! Cím: **Ábrahám József**, Sárisáp, Annavölgy 195. 2523.

Amiga

AMIGA Gyorsproszolg! A programrendelést három napon belül teljesítjük. Válaszborítékért lista! Fekete Gábor, Mátészalka, Fellegvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.

▪ Programeladás Amiga-ra! Olcsó és megbízható. Válaszborítékért lista. AMIGA CHAOS CLUB (Hosszú Péter), Zamárdi, Siófoki u.2/A. 8621. Tel.: (06-84) 349-046.
▪ Eladó: Amiga 500 (1.3V, 1MB RAM), beépített RESET gomb + 50 lemez tele programokkal + 2 joy + mouse + TV modulátor: 29.000,- Ft-ért. Cím: **Bársony Péter**, Mátészalka, Arany J.köz 2. 4700.
▪ Eladó új Amiga 1200 külső 3.5"-os HDD csatlakozóval 50.000,- Ft-ért, 3.5" külső drive 7.000 Ft-ért, 5.25" külső drive 7.000 Ft-ért, 5.25"-os lemezek 10,- Ft/db. áron. **Temesvári Szabolcs**, Budapest, XVII. Borsó u.48. 1173. Tel.: 2-561-357.
▪ Eladó Amiga 500+, valamint joystick, mouse + pad. **Koleszár Tamás**, Kaposvár, Szondi u.7. I/7. 7400.
▪ Eladó: Amiga 500 (1 MB RAM), TV-Modulátor, egér (mouse), lemezek, szakirodalom. Irányár: 35.000,- Ft. Ugyanitt üzemképtelen C16 és C116 gép, valamint meghibásodott Amiga belső drive alkatrésznek eladó! **Weigert József**, Gyomaendrőd, Bajcsy Zs.u.28/A. 5500.
▪ Sürgősen eladó egy Amiga 500-as, külső drive, bővítő, modulátor, 300 lemez, újságok, stb... Nem csak egyben. Szinte új! Telefon: (06-60) 349-600 (**Gazdagán**)
▪ Amiga 1200-ra programokat cserélek, főleg szimulátorokat. Keresem a CoV 1,2 számait. Cím: **Rádler Lajos**, Fertőendréd, Süttöri út 6. 9442. Tel.: (06-99) 380-725.
▪ Amiga lemezeimet eladom. Listát küldök. Cím: **Csernáth Zoltán**, Budapest, XVII. Dalnok u.5. 1171.
▪ Megjelent a **POWER** magyar lemezújság első ingyenes próbaszáma. A megrendeléshez szükség van 1 üres lemezre és 1 válaszborítékra. A lemezt erre a címre postázd: **POWER**, Budapest, XIX. Szigligeti u.9. I/1. 1193. Tel.: 280-45-40
▪ Amiga programok 500, 600, 1200-as típusokra. Minden hónapban a legújabbak. Másolási díj: 40,- Ft/lemez. Válaszborítékért listát küldök. Címem: **Báder Zoltán**, Budakalász, Pacsirta u.6. 2011
▪ Eladó: Amiga Action Replay Mk.III. 7.000,- Ft-ért. **Borsányi István**, Sükösd, Tel.: (06-79) 363-508.
▪ Eladó egy Amiga 1200-as gép + 405 MB-os wincsi (tele) + Stereo monitor + 4 MB FastRam + 3.5"-os és 5.25"-os külső drive, valamint 3.5" és 5.25" lemezeim programmal tele 55,- ill. 40,- Ft/db. (1.400 db. van). Érdeklődni: (06-94) 323-274, Kummer Miklós, Szombathely, Szt.Imre Herceg út 95. 9700

Eladó: Amiga 500, modulátorral, bővítővel, joystickokkal, egérrel, 20 lemezzel 20.000,- Ft-ért. Cím: Salamon Tibor, Budapest, V.Honvéd u.3. Tel.: 111-50-99.

▪ Vegyél Amiga 3.5"-os külső meghajtót + lemezek + joy + PC Baby ház trafóval + keyboard + TVGA 1 MB!!! Ár megegyezés szerint külön-külön is! **Havasi Zsolt**, Nyergesújfalu, Frankel Leó út 5. 2536. (GYOPI + SZÍJAS — Tel.: 06-33-355-637)

PC

Legjobb PC programok széles választékban eladók (kedd-szerda). **Polónyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204. Tel.: (06-60) 33-20-30.

▪ Legújabb IBM programok eladók! Válaszborítékért lista. **PC-Informatic (Horváth Jenő)**, 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, Széchenyi u.2. III/16.)

PC-s programok ingyen!!! Válaszborítékért listát küldök. Cím: Kévés János, Soltvadkert, Pf.: 8. 6230. (Zalka M.u.22.)

▪ IBM programok eladása, cseréje. 30,- Ft/HD. Küldj válaszborítékot és lemezt, küldöm a listát. **Magyar Dániel**, Szombathely, Május 1 út 20. 9700. Tel.: (06-94) 325-623.
▪ Eladó: PC 386SX 20 MHz alaplap 2 MB memóriával. **Sarinay Dávid**, Balatonszemes, Bajcsy Zs.u.11/A. 8636. (06-84) 360-380 (14-20 áráig)

AKCIÓ! 5 1/4-es lemezek a legfrissebb PC-s STUFFOKKAL EGYÜTT eladók a bolti árnál olcsóbban. Ugyanitt programcsere, minden mennyiségben. Érdeklődni lehet: **Pongrácz Gergely**, Győr, Kenderáztató u.20, 9030, vagy a (06-96) 332-141-es telefonszámon.

▪ Eladó egy CIRRUS LOGIC 512 KB-os ISA BUS-os SVGA video-kártya 3.900 Ft-ért, és egy új Quickshot Phyton 5 típusú digitális PC-s joy 1.000,- Ft-ért. **Mór Csaba**, Esztergom, Víztorony út 15. 2500. Tel.: (06-33) 312-834.
▪ AT 286 mono VGA, 80 MB winchester, 1.2 MB floppy drive, egér, joy, monitor, szűrő, lemezek eladó, vagy Amiga 1200, ill. Amiga 500-ra cserélhető. 500-hoz színes monitort kérek. Cím: **Kovács Gyula**, Tatabánya, Verebély u.10. 4/2. 2800
▪ PC-s programok CSERÉJE! Listáért listát küldök. **Kugler Krisztián**, Szombathely, 11-es Huszár út 106. IV/15. 9700
▪ Eladó: 486 DLC-40 MHz (kivehető procis) 128K Cache, VL-BUS, 4 MB RAM, 52 MB HDD, 1.2 MB FDD, 512K-s VGA, SVGA monitor, SB 2.0, lemezek, könyvek. Cím: **Nagyfejeő János**, Tiszaszentimre, Iv út 19. 5322. Tel.: (06-59) 356-173.
▪ IBM PC-s programok cseréje és eladása (286-os, 1 MB). Cím: **Mátrai Gábor**, Gyöngyös, Koháry út 15. 3200.
▪ 5.25" lemezek programokkal 80,- Ft/db-ért eladók. Cím: **Vaszula András**, Telekgerendás, Munkás u.37. 5675. Tel.: (06-66) 457-943.
▪ Eladó, vagy PC kiegészítő(k)-re elcserélhető: 386DX-40 MHz alaplap, 128 KB Cache-sel, RAM nélkül. CITIZEN 120D nyomtatóhoz párhuzamos interface. PC programokat cserélek. **Sebestyén Károly**, Hajdúnánás, Mártírok út 11. 4080. Tel.: (06-52) 382-495.
▪ 286-os AT-t 80MB Wincsivel, Mono VGA-val, egérrel, joy-jal, lemezekkel, Amiga 1200-ra vagy 500-ra cserélném. 500-hoz színes monitort kérek. Cím: **Kovács Gyula**, Tatabánya, Verebély László utca 10. 4/2.

Plusi és társai

▪ Üzemképtelen C16 és C116 gép, alkatrésznek eladó! **Weigert József**, Gyomaendrőd, Bajcsy Zs.u.28/A. 5500.
▪ 2 db. Plus/4 + magnó összeállítás (5.000,- Ft/db.) új állapotban, valamint 2 db. mikrokapcsolós botkormány (200,- Ft/db.) eladók. Tel.: 275-0397 (**Cserny Botond**)

C16 számítógép + magnó + joystick + játékkazetták eladó. Érdeklődni: (06-34) 339-724 (Bérces)

▪ Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '92/93-as. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság! Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, 6100 kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35.

Egyéb

HANCU, GYERE HAZA, MEGBOCSÁJTOK! (VOLT???) BARÁTNŐD: ADRY

HANCU, MENJÉL MÁR HAZA! EGY CoV OLVASÓ

▪ A TV-ből ismert játékok (DOMINÓ, SZERENCSEKERÉK, MEMORY, TRIÓ, TORPEDÓ, MOZAIK, TERC, SZÓROL-SZÓRA, TILI-TOLI, TRAPP) C16-os, C+4-es, C64-es és PC-s változatai; logikai-, ügyességi-, kártya-, szerencse- és társasjátékok, valamint rejtvények nagy választékban eladók. FIGYELEM!!! Minden programhoz klubkártyát kapsz, ami különböző kedvezményekkel és nyerési esélyekkel jár. A klub programbörzéket, rejtvényfejtő-, játék-, és programozói versenyeket is szervez. Felbélyegzett válaszborítékért listát és ismertetőt küldünk. **6931 APÁTFALVA, Maros u.56.**
▪ Eladnám KALAND-JÁTÉK-KOCKÁZAT könyveimet és megmaradt C64-es programjaimat. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldök. Címem: **Bárócz Péter**, Pápa, Csatorna u.28. 8500
▪ Kitűnő állapotú BIANCHI versenykerékpáromat 1 megás A500-ra és C1084-es monitorra, vagy C1942-es multisync monitorra cserélném. Esetleg más megoldás is érdekel. Cím: **Farkas Zoltán**, Jászberény, Kinizsi u.30. 5100

KÖZÜLETI hirdetési ajánlatunk
Érvényes: 1994. december 31-ig

A COM-WARE Kft. a Commodore Világ hasábjain hirdetési felületet biztosít.

Színes felületek:

Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/1 oldal	40.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/2 oldal	22.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/4 oldal	13.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/8 oldal	8.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/16 oldal	5.000,-

Belső oldalak:

1/1 oldal	30.000,-
1/2 oldal	17.000,-
1/4 oldal	10.000,-
1/8 oldal	6.000,-
1/16 oldal	4.000,-

Az árak ÁFA nélkül értendők!

A lapok belső hasznos tükörmérete: 180 x 270 mm. Az 1/4, 1/8 oldalak álló és fekvő kivitelben is megrendelhetők. Tájékoztatásként közöljük, hogy az 1/16 oldal egy lap alján mintegy 2 cm magas 18 cm széles zárt felületet jelent.

Kedvezmények:
3-szori lekötés és előre fizetés esetén 10 %.
5-szöri lekötés és előre fizetés esetén 20 %.
7-szeri lekötés és előre fizetés esetén 30 %.

Járulékos díjak:
Ha nem kész reklámanyagot kapunk, vagyis a kivitelezést nekünk kell megoldani, a hirdetési díj 10 %-át pluszban felszámítjuk.

Egyeztetés közületi hirdetési ügyben:
COM-WARE Kft., Bp.XI.Vásárhelyi P.u.8.
Tel. + FAX.: 153-77-84 (hétköznap 8-16h között)

Commodore Gyorsszervíz
Budapest, 175-10-24
XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!

FIGYELEM!
A GAMES CENTER SZOLGÁLAT MEGSZŰNT!!!

HELIX computer
BP.1133 Kárpát u.7/a
Tel./Fax:149-7909

COMMODORE, AMIGA, PC, ENTERPRISE, TVC SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA (1-3 NAP ALATT)
TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

AKCIÓ! AMIGA külső drive 8000 Ft. ÁFÁ-val.
Printerek 5000 Ft-tól, színes monitorok 10 000 Ft-tól.

IDG **SZÁMÍTÁSTECHNIKA**
NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HETILAP — IX. ÉVFOLYAM — ÁRA: 59 FORINT

Előfizetéssel megrendelem a Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informatikai hetilapot ...... példányban,

egy évre: 3254 forintért ☐
fél évre: 1627 forintért ☐
negyed évre: 813 forintért ☐

Név (intézmény neve): ....
Cím: ....

A megrendelőlapot kitöltve az alábbi címre küldje:
IDG Lapkiadó Kft.
1536 Budapest, Postafiók 386.

MEGRENDELŐLAP

PC & MAC WORLD
NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MÁGNESLEMEZ-MELLÉKLETTEL

Ha előfizet, évente kettő számot ingyen kap!

Előfizetéssel megrendelem a PC World című, havonta megjelenő folyóiratot ...... , példányban,

☐ fél évre 1410,– Ft ☐ egy évre 2820,– Ft.

Név: ....
Cím: ....

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
IDG Lapkiadó Kft. 1536 Budapest Pf. 386.

MEGRENDELŐLAP

ELSŐSEGÉLY

Rovatvezető: Molnár Zsolt (DoT)



A napokban sikerült végre pontot tennem a Számítógépes Tippek és Trükkök Lexikonja c. egyedülálló műalkotás szerkesztésének a végére. Masszív 272 oldal lett, 64-re, PC-re, Amigára és konzolokra (SEGA, Nintendo, Atari Lynx, PC Engine stb.). Arra most nem tudnék határozott választ adni, hogy megközelítőleg mennyi tipp, POKE, cheat stb. került a lexikonba, de viszonyításként elég ha elmondom: a lexikon kb. 40-50 %-át teszi ki mindaz, ami eddig az összes CoV-ban, Évkönyvekben, egyéb könyvekben benne volt, a többi nagyobbik része még nem jelent meg hazai médiákban. Ja, hogy mikor fog megjelenni? A dolgok jelenlegi állását tekintve 1-2 héten belül. Ugye nem felejtettétek el, hogy az előfizetőknek járó 200,- Ft-os kedvezmény csak a könyv megjelenéséig jár, ezt követően — mint a PC-s játékok 2. esetében — 100,- Ft kedvezményt adunk a 699,- Ft-os fogyasztói árból mindenkinek aki nálunk rendeli meg a könyvet. A szemem még mindig jojózik, talán látszott is rajtam, hogy megkíméltek a LEMMINGS C64-es kódjainak bepötyögésétől, és belesuvasztották a 64 MIX-be. Arra meg már végképp nem emlékszem, hogy ez benne van-e a Lexikonban, hisz napról napra újabb cheat hegyeket kapok, valahol meg kellett húzni a határt. Az újabb adagot folyamatosan gyűjtöm, s megfelelő érdeklődés esetén ki fogjuk adni a javított, átszerkesztett, bővített kiadást. Addig is találkozunk minden hónapban az Elsősegély rovatban, mely ezúttal — ígéretemnek megfelelően — a PC-s anyaggal indul:

PC elsősegély

Szántó Péter Szegeden úgy gondolja, hogy a PC-seknek is kellene valamit nyújtani. Meg is osztja velük **Humans** kódjait, amire meg mernék esküdni, hogy már gépeltem, de tuti, hogy az nem volt teljes. Ez most a complete version Jeee!

1. DARWIN, 2. ANDIE PANDY, 3.GET A LIFE, 4. CARLOS, 5. HOWIE, 6. MOOBLE, 7. CSL, 8. THE HUMBLE ONE, 9. PIXIE, 10. MILESTONE, 11. WAR WAR WAR, 12. J MCKINNON, 13.UNLUCKY, 14. BLUE MONKEY, 15. RED DWARF, 16. BAD TASTE, 17. THE KITCHEN, 18. CJ, 19. SORT IT OUT, 20. SMART, 21. VILLA3BORO2, 22. EARLY MORNING, 23. BORO4LEEDS1, 24. EASY LIFE, 25. JIMS TIES, 26. PARKVIEW, 27. NICENEASY, 28. GREEN CARD, 29. COOKIE, 30. MALCY MALC, 31. RAVING BURK, 32. YOU GO IT, 33. SGNIMMEL, 34. MINISTRY, 35. MAD FREDDY, 36. BIZARRE, 37. FREE SCOTLAND, 38. APPLE JUICE, 39. PAYDAY, 40. BANANNA MOON, 41. BONUS, 42. BOUNCING, 43. NO MONEY, 44. A S F, 45. VISION, 46. SISTERS, 47. FAST FASHION, 48. CARGO, 49. RAB C NESBITT, 50. RANGERS, 51. RAINBOW, 52. DOODY, 53. MIGHTY BAZ, 54. TRIED, 55. CONSOLIDATED, 56. STAY HAPPY, 57. AMERICA, 58. ANOTHER DAY, 59. ISOLATION, 50. PROMISED LAND, 61. DAEMONSLATE, 61. BIG RAB, 63. MIAMI VICE, 64. MARGARET M, 65. A34732473, 66. HELP ME, 67. THE EXILES, 68. EIGHTLANDS, 69. WINE AND DINE, 70. NIN, 71. TECHNOPHOBE, 72. GETTING THERE, 73. TIME IS, 74. RUNNING OUT, 75. LORDS OF CHAOS, 76. NOW ITS DONE, 77. IM OUT OF HERE, 78. HERES TO A, 79. BETTER LIFE, 80. BYE BYE BYE

Itt vannak még a **The Incredible Machine** kódjai is. Ehhez annyit fűzne hozzá Péter mester, hogy a számok változhatnak.

2. SIERRA - ZZ168222C, 3.DYNAMIX - ZZ2223BXS, 4.MACHINE - ZZ3294A8X, 5.DISK - ZZ7C52SY, 6.SHUTTLE - ZZ48271JU, 7.SATURN - ZZ579895Q, 8.KING - ZZ61C8XQZ, 9.DRAGON - ZZ769ACRP, 10.ANTS - ZZ9Z7DBRB, 11.BASEBALL - ZZADEF5Z8, 12.BEAR - ZZC49GZ4Z, 13.FISH - ZZDB7K6DS, 14.DALE - ZZF47KR35, 15.CHESTERTON - Z1Z83ML6W, 16.SIZE - Z1252TC1I, 17.IRELAND - Z13F6T45U, 18.WORD - Z15851ZPTA, 19.BRIEF - Z1773XPLH, 20.HOT DOG - Z18DC141YG, 21.COUNTDOWN - Z19EZ14VM8, 22.PSALMS - Z1A5C154VA, 23.TANK - Z1B24164C4, 24. NIGHT - Z1C711748M, 25.GAMES - Z2Z2F1AM2V, 26.WESTERN - Z23Z21KGTK, 27.LOG HOME - Z255A1KXD6, 28.GRAPHICS - Z2DE21V52K, 29.KNUTH - Z3ABZ2MX6Z, 30.DONALD - Z41382RJMB, 31.COMPAC DISK - Z488633BH4, 32.SHAVER LAKE - Z4FE43CG8G, 33.RHEUMATISM - Z52ZA3H5EE,

34. HARPSICHORD - Z5FZA3XJ7S, 35. MARKET - Z66794DH76, 36. DESK - Z716F4QIFE, 37. MYRTLE - Z79185PKHM, 38. QUATERNION - Z81BE5P71S, 39. AQUARIUM - Z893A62FVC, 40. SHOE - Z96Z46YLRU, 41. FLOWER - Z9E7E6S96E, 42. STORE - ZA5187QHUG, 43. CLARE - ZAEEA6WWWZ, 44. KERRY - ZBF988AZWW, 45. FLANGE - ZCB6D87JDP, 46. SEASON - ZDZE78N8TT, 47. TRIBOLOGY - ZDEFCA73WW, 48. ABRASIVE - ZF3599VKKD, 49. DEFORMATION - 1Z5B7ACT7N, 50. ELASTIC - 1ZB87APVDW, 51. ADHESION - 11765AX1VN, 52. SPECTRA - 13C63E231Q, 53. INDUCTION - 14E39EZP7H, 54. POLARIZATION - 15CDCFNX5U, 55. OVERJOY - 1732BGLNWA, 56. DISCURSIVE - 185EDGYUG8, 57. CROSS - 192C5HK4CS, 58. CHOCOLATE - 1AA16HRZ2G, 59. PLATO - 1B8B1IMBWH, 60. WELLSPRING - 1CF3ZKJV8S, 61. HYDROPLANE - 1E171L4389, 62. PALM - 2Z37ZLRW4Z, 63. SOMBRERO - 21873YJ2S5, 64. JOIST - 234Z2YE7Y8, 65. ASTRONAUT - 243F7PQCW8, 66. MARIONETTE - 251ACP5EZ, 67. OSMIUM - 2631DRXAKB, 68. ASSURANCE - 276AFRUV29, 69. CALCULATOR - 28F5BQ3T5Q, 70. SUPERIOR - 2A485W4QYW, 71. PHILHARMONIC - 2C3A5UH1R3, 72. ANGULAR - 2DF9ZU591I, 73. ZIPPER - 2F4C4117PWZ, 74. UMPIRE - 31Z2712CZ1S, 75. RECOVER - 31DD2XAS7M, 76. SHADOW - 3337F1ZI9L6, 77. IONIZE - 347A312XS98, 78. QUAKE - 382E815QG6C, 79. OCTOBER - 3844615MMPQ, 80. BILATERAL - 3A41114D7X1, 81. LYRIC - 3CAF11BW1GJ, 82. NEEDLE - 3FBD7186QVI, 83. THEORY - 4127F1AVQF1, 84. LOBSTER - 42BA81B6SCZ, 85. SAMURAI - 43F8D1CTRCX, 86. SPLICE - 487EF1J3M6L, 87. GULF - 4D35C1KUP8S

Sevi - Soft Budapestről PC-n is ügyködik. Valószínűleg ő is nagyon szeretheti a *Lemming*-eket, mert most 2 **Lemmings** változathoz (is) küldött be kódokat.

Oh — No More Lemmings!

No / TAME / CRAZY / WILD:

1 / — / IFLCAHVFBD / CEIPWLMJCR
2 / I HTRDNCCAD / FLCKIUTGBO / MHPWDMBKCQ
3 / LRTDLCADAO / LBELVTGHBN / MRWLMBALCE
4 / RTDLCILEAH / CILVTFLIBS / RWLMBIMMCN
5 / VLHCAHVFAG / BEHPWNHJBL / WLMBAIVNCG
6 / DLCIHVTGAJ / IIRWNLBKBH / LMBIIVWOCP
7 / LCAMTTDHAF / MPWNLCELBH / MBAMVWLPCM
8 / CILTTDLIAN / RWNLCIMMBO / BIMVWLMQCF
9 / CAIPULDJAQ / WNLBAIVNBG / CAIRTNMBDH
10 / IHPUDLCKAI / NLCMITWOBS / MHRVNMCCDF
11 / LRUDLCCLAJ / LBAMVWNPBM / MRVNMBADDO
12 / RUDLCILMAQ / BIMVWNLQBF / RVNMCIMEDI
13 / UDLCAHTNAH / BAIRVLMBCF / VNMCAIVFDR
14 / LHCIIVWOAJ / MIPVLMCCCR / NMBIIVVGDJ
15 / LCALVUDPAP / MRVLMCADCM / MBAMVVNHDG
16 / CILVWLHQAO / RVLMCIMECF / CIMVVNMIDQ
17 / CAHRTFLBLL / VLMBEHTFCO / BAHRWNIJDM
18 / IHRTFLCCBE / LMCIIVVGCH / IIRWNMBKDK
19 / LRTFLCADBR / MCAMVVLHCE / MRWNMBALDH
20 / RTFLCILEBK / CIMVVLMICN / RWNMBIMMDQ

No / WICKED / HAVOC / 2 PLAYER MODE

1 / UNICAITNDS / GAHRVFLBFF / JAHPTDIBKE
2 / FMBMHTWODL / IIRVNLFCFG / IHPTDIJCKN
3 / IBALVWNPDK / MPTNHGADFM / LPTDIJADKK
4 / CIMVWNMQDJ / RVNLGIMEFN / PTDIJILEKD
5 / GAIRVLLBEL / VNLGEITFFI / TDIJAHTFKM
6 / MIPVLLGCEG / NLGMITVGFR / DIJIHTTGKF
7 / MRVLLFADEQ / LGAMVVNHFM / IJALTTDHKS
8 / RVLLFIMFEJ / GMMTVNLIFH / JILTTDIIKL
9 / VLLGAIVFED / GAAIRWNLIFH / JAHPUDIJKN
10 / LLGIIVVGEM / IIRWNLGKFQ / IHPUDIJKKG
11 / LGAMVVLHEJ / MRWNLFALFM / —
12 / GIMVVLLIES / RWNLFIMMFF / —
13 / FAIRWLLJED / WNLFAIVNFO / —
14 / IIRWLLFKEM / NLFIIVWOFH / —
15 / MRWLLFALEJ / LFAMVWNPFE / —
16 / RWLLGIMMED / GIMVUNLQFM / —
17 / WLHFAITNEF / GAIRVLMBGO / —
18 / LHGIITUOEN / IIRVLMFCGG / —
19 / LFELTWDPEK / LRVDMGADGL / —
20 / GIMVWLLQEL / RVLMFIMEGM / —

XMAS Lemmings

2. IJJNLMCCCR / 3. NJLLLBADCP / 4. MLDLCINECP

Unaloműzésnek itt van még egy adag **UGH** kód is:

2: FIRSTCOMMUNION / 3: FIGURATIVETHEATRE / 4: BURNTOFFERING / 5: MYSTERIUMINQUITATIS / 6: DREAMFORMOTHER / 7: UNCERTAINJOURNEY / 8: SPRITUALCAMP / 9: ROMEOSDITRESS / 10: RESCURRECTION / 11: PRAYER / 12: DEATWISH / 13: DOGS / 14: DESPERATEHELL / 15: AWAKEATTHEWALL / 16: SLEEPWALK / 17: THEDROWNING / 18: THEBLUEHOUR / 19: ASAVENINGFALLS / 20: ANDROGYNOUSNOISE / 21: HANDPERMEATES / 22: ELECTRADESCENDING / 23: CERVIXCOUCH / 24: TMISGLASSMOUSE / 25: FLEEINGSMNAMBULIST / 26: THESOMNOLENTPERSUIT / 27: ASHES / 28: ASHES PART: II / 29: WHENWASBED / 30: LAMENTOVERTHESHADOWS / 31: FACE / 32: THELUXURYOFTEARS / 33: OFTHEWOUND / 34: BELIEVERSOFTHEUNPURE / 35: OUVERTURE / 36: WINDKISSEDPICTURES / 37: THELAKEOFFIRE / 38: BLASTOFTHEBOUGH / 39: AMATERASN / 40: THEABSOLUTE / 41: LACRIMACHRITI / 42: BETWEENYOUTH / 43: AFTERTHERAIN / 44: WILLITHEWISP / 45: TALESOFINNOCEMNCE / 46: STARAPPINGHEDOWN / 47: THEDANZIGWALTZ / 48: CHIMEREDESIDELA / 49: SILENTHUNDER / 50: STRANGEFORTUNE / 51: VENTSILOQUIST / 52: GLOOMYSUNDAY / 53: THEDEATHOFJOSEF / 54: SONGOFSOLOMON / 55: SILKOFLOVE / 56: VANITY / 57: FOURWORSEMEN / 58: 1983 / 59: OMEGADAWN / 60: ARINGINGINTHEIREARS

Horváth Gergely Csobánkáról a **Titus — the Fox** kódjait küldte el. Yeaah, megyek én is játszani...: **1.** 2625, 8455, 2974, 4916, **5.** 1933, 0738, 2237, 5648, 6390, **10.** 8612, 4187, 1350, 9813, 5052, **15.** 3360, 2045

AMIGA segély

Prim Gábor Budapestről is megtette a magáét, hogy az Amigások ne siránkozzanak:

GRAVITY FORCE: Jelszónak WARPxx-et írjunk, ahol az xx a kért pálya sorszáma.

HORROR ZOMBIES: Nyomjuk le az '**M**' és a '**.**' (pont) gombokat (örökélet). Játék közben gépeljük be: CHEAT MODE, ekkor '**F10**' pályát vált. Pályakódok: WOLFMAN, HAMMER, LOGOS, NOSFERATU, GARLIC

KARATE KID 2: '**P**' pályát vált.

ZOOM: Játék előtt nyomjuk meg az '**F10**'-et. Tetszés szerinti pálya kezdés.

Z-OUT: Nyomjuk le a '**J**'-t és a '**K**'-t egyszerre az örökélethez. '**J**' és '**1-5**' megnyomására pályát válthatunk.

X-OUT: '**ESC**' pályát vált.

Havasi Zsolt (Gyopár) Nergesújfalun nem lovakkal, hanem Amigás játékokkal foglalkozik.

Chaos Engine: password: GWWH8Q5C87VZ. Csak két játékos számára. Hatására töméntelen pénzünk lesz.

Street Fighter II: Speciális támadások:

Ryu + Ken: Sárkány ütés - le, fel + tűz; tűzlabda: le, le + előre, előre + tűz; hurrikán rúgás: le, le + hátra, hátra + tűz

Chun Li: Forgószélrúgás: le, fel + tűz

Dhalsim: Yoga tűz: le, le + előre, előre + tűz

64 segély

Kulcsár Mihály Bicskéről különféle régészeti leletekhez küldött helpet. Talán van, akit érdekel.

NEUROMANCER: A kocsmában a zsaru igen kellemetlen alak, mert bármit mondunk neki, sittre vág, de ha COPTALK chippel a fejünkben megyünk hozzá, mindjárt beszédesebb lesz. A chipet *LARRY*-nél lehet beszerezni.

A nő a masszázsszalonban rengeteg hasznos infot tud a *MODERN PANTHER*-ekről, meg sok másról is. Igaz, hogy a zsaruk hamar lekapcsolnak, és a csaj is sok pénzt kér, de érdemes egy játékot erre áldozni.

Néha a kapott PRG belépési kódok még külön kódolva vannak. Ilyenkor igen hasznos egy jól felfejlesztett *DECODER* chip. Ez viszont rengeteg crediter emészt fel. A megoldás: A játék elején szedjünk össze annyi pénzt, amennyit csak tudunk, aztán fejlesszük fel a chipet amennyire csak lehet. Mentsük ki az állást, jegyezzük meg, hogy hová. Ezek után kezdjük újra a játékot, de a maradék három helyet használjuk kimentésre. Ha fordításra váró jelszó kerül elénk, csak ki kell menteni az állást, és behívni azt a bizonyos "fordítót".

MERCENARY I.: A *CHEESE* (sajt) itt nem egérkaja, hanem egy nagy hatótávolságú repülőgép. Power Amp nélkül is felvisz az állomásra.

Curse of The Azure Bonds: A *DUST OF Dissappearance* és sok más személyre illetve területre ható trükk sokkal több csapattagon lép működésbe, ha harc előtt, mászkálás közben használjuk. A szentelt víz elég durván sebzi az élőholtakat. Ezenkívül ha valakihez olajat vágunk, sokkal jobban fog égni egy X tűzcsapás után.

Pool of Radiance: Az első romnegyedben az ÉK-i sarokban egy titkos ajtóval elzárt kincseskamra van. A térkép ÉK-i részén az erdőben van egy romvár. A térkép csak azután jelzi, ha már jártunk ott.

Barta Roland Egerből küldte a köv. cartridge POKE-okat: **NARC**: Poke 33632,9 — örök bomba; **PICK'N'PILE**: poke 8885,9 — örök idő.



I. **Aircraft design**: Erről talán legközelebb, és kicsit bővebben.
J. **Scenery design**: Tózse.

Views menü ('2')

1. **Window**: A *FS4* előre definiált ablakait lehet itt beállítani. A FIRST jelenti a nagy ablakot, ami egyben általában a szélvédőt is jelenti, a SECOND a kis ablakot, melynek mérete az előzőnek kb. negyede, és ami az egyik sarokban fog megjelenni, a MAP pedig a térkép, mérete megegyezik az előzőével. A kiindulási állapotban nincs bekapcsolva a MAP és a SECOND. Ha bekapcsoljuk a SECOND-öt, akkor érdemes valami külső nézetet beállítani rajta, míg a nagy szélvédőn a gépből nézünk ki.
2. **From**: Itt lehet beállítani, hogy egy ablakban milyen nézet legyen látható:
   - **Cockpit**: A pilótafülkéből
   - **Tower**: A torony szemszögéből
   - **Track**: Egy külső álló kamerából
   - **Spot**: Egy külső mozgó kamerából
3. **Zoom**: Egyértelmű. Valószínűleg nem sokan használják így menüből, mert a '+'/'—' pont erre valók.
4. **Direc**: A kinézés iránya (csak így, szép magyarosan). Ugyanezt elérhetjük a '**SCROLL LOCK**'+nyílgombok (átlósak is) megnyomásával.
5. **Axis Indicator**: Segítő a repülésnél. A képernyő közepét jelöli, így megtudhatjuk, hogy pontosan melyik pont felé áll a gép orra. Leszállásnál elég hasznos.
6. **First 3D**: Itt azt lehet beállítani, hogy a nagy ablakon, azaz a szélvédőn melyik nézet legyen.
7. **Second 3D**: Ugyanaz, mint az előző, csak a kis 3D ablakra vonatkozik.
8. **Map**: A térkép bekapcsolója. Annak ellenére, hogy elvileg a '**NUMLOCK**'-kal is ugyanezt az eredményt lehet elérni, azért néha hasznos tud lenni, mert a '**NUMLOCK**' sokat engedetlenkedik (legalábbis nálunk).
9. **Full screen external view**: Ha külső nézetet használunk a nagy ablakban, akkor az egész képernyőn a 3D külső nézetet látjuk, egyébként a felét a műszerfal tenné ki.

A. **Titles on windows**: Kiírja az ablakok bal felső sarkába, hogy az milyen nézetet mutat.
B. **Shader**: Na, ennek már a mai világban, 386-osok meg 486-osok között nincs sok értelme, mert ezzel a nagyszerű funkcióval lehet kikapcsolni a 3D sokszögek kiszínezését. Ezáltal egy kicsit felgyorsul ugyan a program, de csodát senki se várjon tőle, maximum jó ronda lesz a kép. XT-re lehet, hogy jó dolog, de már 286-oson sem ér sokat.
C. **Setup windows**: Meg lehet adni az ablakok méretét, valamint ki és be lehet őket kapcsolgatni.
D. **Set spot plane**: Ha **spot**ból nézzük a gépet, akkor a szokásos '**SCROLL LOCK**'+irány megnyomásával válthatunk nézőpontot. Ha használjuk ezt a menüpontot, akkor nemcsak a szokásos 45 fokonként váltogathatunk, hanem onnan lessük a gépünket, ahonnan akarjuk.
E. **Display control**: Itt lehet beállítani a monitorkártya gyorsaságától függően, hogy mennyire komplex dolgokat akarunk látni a képernyőn.

Enviro menü ('3')

1. **Season**: A négy évszak egyikét lehet beállítani. A nap felkeltekor ill. nyugtakor van jelentősége, mert pl. télen hamarabb megy le a nap.
2. **Stars**: Ha be van kapcsolva, akkor éjjeli repülésnél megjelennek az amerikai ég csillagai, ami alapján elvileg még tájékozódni is lehet! Ez komoly, mert egyik később menüben be lehet kapcsolni a műszerek meghibásodását, így ha elromlik az iránytű, még mindig ott van a természet.

A. **Time set**: Időpont beállítása.

A JÁTÉK MENÜRENDSZERE

Na, ez egy jó hosszú, száraz rész. Mindegy, azért kell, mert enélkül nem lenne teljes a leírás, meg különben is, van benne néhány useful dolog. Elöljáróban csak annyit, hogy a menükben elérhető dolgok nagy része billentyűzetről, a játék közben is üzemeltethető. A fontosakat kiírjuk, a többit pedig jegyezze meg mindenki különkülön, vagy ha nem bírja megjegyezni, irányítsa a menüből.

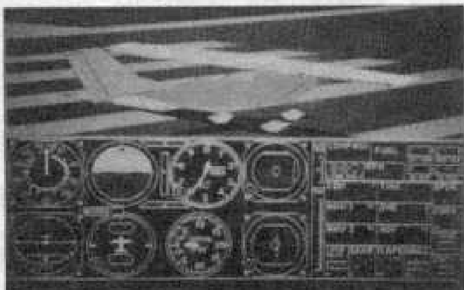
Mode menü ('1')

1. **Normal flight**: Ez van általában bekapcsolva, ha nem az alábbiak.
2. **Flight analysis**: A repülés egyes részeit lehet analizálni magasság- és időgrafikonon. Egy almenüben lehet kiválasztani, hogy miről kívánunk grafikont (pl. leszállásról, stb.).
3. **Flight instruction**: Repülési leckék. Ez alapján nagyjából meg lehet tanulni repülni (lehet, hogy többet ér, mint a repülőgép kezeléséről írt regénk). Három részből áll: **sima**, **advanced** (ez már keményebb feladatokat jelent), **acrobatic** (akrobatikus alapmanővereket tanít be).
4. **Review logbook**: A **logbook**ba, azaz a repültidő-naplóba lehet firkálni. Eléggé felesleges, mert a repülések befejezésénél mindig automatikusan felírja a repült időt, és ha valamit bele akarunk turkálni, akkor azt sokkal könnyebb *Norton*ból (.LOG kiterjesztésű file-t keressünk!).
5. **Entertainment**: Akinek nem elég fantáziadús a *FS4*, az itt találhat menedéket. Van pár hülye játék (pl. kockák lepermetezése, lövöldözés az I. Világháborúban, stb.). Szóval jó...
6. **Demo**: ???
7. **Quit**: Na erről is nagyon sokat lehet regélni. Pl. azt, hogy így is ki lehet lépni a játékból a DOS nevű valamibe. De ha valaki lusta, és egy ilyen piti feladat elvégzésére (ti. kilépés a DOS-ba) nem akar belépni a **MODE** menübe, az megnyomhatja a '**CTRL**'+'**C**'-t is. Ekkor egyből a DOS-ba kerülünk (elvileg), viszont ha a **logbook**ba is akarunk még előtte firkálni, akkor érdemes a '**CTRL**'+'**BREAK**' funkciót választani. Érthető?

A. **Plane**: A repülők között válogathatunk. Ha több, mint egy oldalnyi repülőnk van (ld. lejjebb, **Aircraft Library**), akkor csak az aktuális oldal repülői közül választhatunk. A többi gépet az **Aircraft Library** menüből érhetjük el.
B. **Mode**: A módok közül választhatunk. Ez az oldallapozgtós dolog (ld. előző) igaz itt is, csak mindaz a **Mode Library**-ben történik.
C. **Reset mode**: Az aktuális mód kiindulási pontjára rak. Ugyanezt elérhetjük a '**PrintScreen**' megnyomásával.
D. **Create mode**: Egy új mód létrehozása. A játékból a ';' megnyomásával érhetjük el. Ahhoz, hogy megértsük, mit jelent egy új mód létrehozása, tudni kéne, mi az a mód. A mód kb. olyan dolog, mint amikor kimentjük a játékállást repülés közben, s így bármikor ugyanonnan tudjuk folytatni. Tehát egy mód tartalmazza a repülőgép minden adatát, a sebességét, a helyzetét a nagyvilágban, az irányát, meg ilyeneket. Azaz ha kreálni akarunk egy módot, akkor előbb be kell állni abba a pozícióba, ahová a mód betöltése után akarunk kerülni. A legtöbb mód kiindulási helyzetében a sebesség nulla, általában a kifutók végeire szokták rakni a gépeket. Na, ha csinálni akarunk egy ilyen file-t (.MOD kiterjesztés), akkor meg lehet adni a megjelenő almenüben azt is, hogy a repülőgép fajtáját a mód részeként elmentse-e ('**3**': **Save the aircraft as part of the file**). Az 1. és 2. pontban meg kell adni a mód nevét, végül a '**4**' gombbal menthetjük el az egészet.
E. **Aircraft Library**: Na, feljebb erről is már ejtettünk egypár szót. Fel vannak sorolva a gépek nevei, ki lehet egyet választani, a "**See more...**" kezdetű dologgal lehet lapozni (ez egyébként igaz az egész *FS4* menürendszerére...).
F. **Mode Library**: Mindaz elmondható erről is, mint az előzőről.
G. **Instant replay**: Reméljük, érthető, olyan, mint a fociban. Be lehet állítani, hogy az utolsó hány másodpercet játssza vissza. A megjelenő almenüben az '**ESC**'-et megnyomva indul meg a visszajátszás.
H. **Demo recorder**: Aki *FS4* játékot akar csinálni (nem biztos, hogy túl sok ilyen ember létezne a földkerekségen), annak hasznos, mert már kész is a demokészítője. Egyébként van egypár elkészített demo is, egyik-másik egész elfogadható.

B. **Clouds**: A felhőket rendezhetjük itt el. Definiálhatunk magaslégköri, alacsonyan lebegő felhőzetet, illetve viharfelhőket. Megadhatjuk a magasságot, stb., sőt a viharnál még a sebességét és az irányát is.
C. **Winds**: A szeleket lehet itt definiálni. Megadható 3 szinten + egy surfarce (felszíni) szél, amelyeknek definiálni kell az alsó és felső határait, a sebességét és az irányát is.
D. **Weather generator**: Itt 4 dolgot lehet ki/bekapcsolni:
- **Cloud bildup**: Felhőzet
- **Front drift**: Valószínűleg a szél ügyködését jelenti. Ha úgy repülünk, hogy ez be van kapcsolva, előfordul néhány olyan hely, ahol hirtelen széllökéséket kapunk.
- **Wind changes**: Szél iránya, stb. megváltozhat
- **Turbulence layers**: Légörvények

E. **Dynamic scenery**: Itt lehet beállítani a mozgó tárgyakra, pl. más repülőkre vonatkozó dolgokat.



Sim menü ('4')
1. **Ground texture**: Jó, ha ki van kapcsolva. Egyébként haszna csak akkor van, amikor látni akarjuk a domborzat vonalát.
2. **Crash**: A lezuhanásra vonatkozó dolgok beállítása. Ha ki van kapcsolva (**OFF**), akkor akár még függőlegesen is leszállhatunk, akkor sem történik semmi bajunk. **DETECT**-re kapcsolva csak észleli a gép, hogy lezuhantunk a repülővel, míg **DETECT & ANALYZE**-ra kapcsolva analizálja is a lezuhanást egy grafikonon.
3. **Sound**: A hangahatások ki- és bekapcsolása. A játékból megnyomva a '**Q**'-t ugyanez az eredmény.
4. **Pause**: Na, ennek aztán tényleg nincs semmi értelme (mármint, hogy ezt is menübe tették). Akinek van számítógépe már legalább 1 hónapja, az tudja, hogy ha ki akarjuk **pause**-olni a proggy-t, akkor meg kell nyomni a '**P**'-t.
5. **Auto coordination**: A lábkormány és a bot összekapcsolása ill. szétválasztása. Bővebben feljebb, a repülőgép irányításánál.
6. **Smoke system**: Ugyanolyan, mint a Blue System, csak kevésbé nyálas, és szivarozik. Ha repülés közben külső nézetre váltuk, és megnyomjuk az 'I'-t, akkor pontosabb infot is kaphatunk erről a dologról.
7. **Control position indicator**: Kicsi négyzet a bal felső sarokban. Nyilakkal jelzi a bot és a gázkar állását. Akkor lehet hasznos, amikor nagy magasságban repülünk, és kikapcsoljuk a nagy műszerfalat.

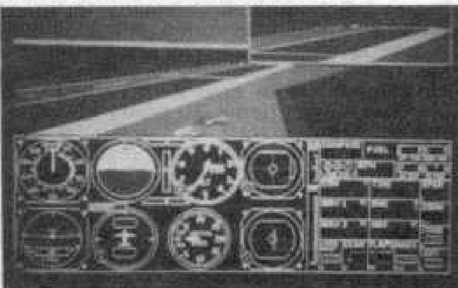
A. **Realism**: Ez egy jó hosszú, és sokak számára felesleges dolog. A lényege, hogy a legtöbb realitást növelő funkció itt van. Szóval ebben a menüben jól meg lehet nehezíteni a játékot, épp ezért valószínűleg nem sok embert érdekel. A megjelenő almenü tele van címszavakkal, ezért inkább leírjuk a jelentésüket:
A. **Engine**: Ha be van kapcsolva, akkor csak **START** funkcióval lehet beindítani a kihűlt motort (egyébként megy **BOTH**-ra, stb.-re is).
B. **Elevator trim**: Ha be van kapcsolva, csak a jól **kitrimmelt** (ld. feljebb, a repülőgép vezetésénél) géppel lehet egyenesen, vízszintesen repülni, egyébként egyfolytában húzni vagy nyomni kell a botot.
C. **Gyro drift**: Ha be van kapcsolva, akkor a nagy, kerek iránytű repülés közben a Föld forgása miatt elállítódik. Ilyen esetben a '**D**' betű megnyomásával hozzá tudjuk igazítani a **COMPASS**-hoz.
D. **Light burn**: Ha nappal bekapcsolva hagyjuk a lámpákat, akkor azok túlhevülhetnek és kiéghetnek.
E. **Fast throttle**: Ha pl. '**F4**'-gyel adunk teljes gázt, akkor a karburátor megtelik üzemanyaggal, amit a motor nem tud elégetni, ezért csak lassan pörög fel a fordulatszám és a hajtómű.
F. **Instrument lights**: Ha esti repülésnél nincsenek bekapcsolva a lámpák, akkor szinte semmit nem lehet látni.
G. **Barometer drift**: Egyes repterek más Hgmm-ben (bocs, higanyhüvelykben) számolják a magasságot, mint a többi. E funkció kikapcsolása esetén minden reptér azonos, bekapcsolásakor pedig reálisan különböző értéket ad meg, ha a **COM** rádióval meghívjuk. Ilyenkor is az '**A**'-val állíthatjuk be a magasságmérőnket a reptér értékére.

B. **Reliability**: A meghibásodások esélyét állíthatjuk be itt százalékban.
C. **Instrument panel**: A műszerfal egyes elemeinek ki/bekapcsolása. Talán akkor van értelme, ha régi fajta repülővel vagy vitorlázóval repülünk. Ilyenkor, ha nem kapcsoljuk ki, akkor olyan műszerek is segítenek, amelyek a valóságban nincsenek is rajta az adott repülőgépen.
D. **Mouse**: No comment...
E. **Joystick**: Úgyszintén...
F. **Keyboard sensitivity**: Itt az állítható be, hogy milyen érzékenyen reagáljon a gép a folyamatosan nyomvatartott gombokra. Külön állítható a botkormányé, gázkaré, stb.

NAV/COM menü ('5')
1. **Scenery**: Ha valaki vesz lemezen scenery file dolgokat (pl. lehetett úgy fél éve kapni Magyarországhoz is), akkor azokat itt töltheti be.
2. **Scenery Library**: Az átlagos felhasználónál ez elég szegényes, mert a scenery file lemezeket nem sűrűn szokás szép hazánkban megvásárolni, így általában még olyan sincs, akitől le lehetne másolni. (Ha mégis van ilyen, az szóljon! A leírás szerzőjének telefonszáma a *CoV#43 Flight Simulator 5.* című cikkében található. Az ilyen hasznos telefonáló értékes nyereményekben részesülHET!)
3. **Map display**: A térkép kapcsolója.
4. és 5. **Zoom**: Rájön majd mindenki magától is. Segítségképpen csak annyit, hogy a térkép kezelésével függ itt össze.
6. **Autopilot**: A robotpilóta ki- és bekapcsolója. Billentyű: '**Z**'
7. **Air traffic control communications**: Rizsálni lehet a toronnyal. Itt lehet bekapcsolni azt, hogy az '**ENTER**'-t megnyomva kapjunk egy menüt, amiből kiválaszthatjuk, hogy leszállási vagy felszállási engedélyt kérünk. Bővebben valahol fent.
8. **EFIS/CFPD display**: Különböző rádiók irányaira kell rárepülnünk. Akit érdekel, az inkább bogarássza ki saját maga, mert nem olyan bonyolult dolog.
9. **Slew**: A kurzormozgató billentyűkkel lehet a gépet csúsztatni a földön vagy a levegőben. Nem számít, ha vízen megyünk át, vagy nekimegyünk valaminek, csak arra figyeljünk, hogy ha kikapcsoljuk a **Slew**-t, akkor ne legyünk olyan helyen, ahol egyébként repülés/gurulás közben összetörne a gép.

A. **Position set**: A *Flight Simulator* nagy találmánya. Külön számrendszert vezettek be arra, hogy **Amerikában** meghatározzák a helyet, nem volt nekik jó a fok, perc, másodperc rendszer. Ha van valami fénymásolatunk, neadjisten eredeti *FS* kézikönyvünk ill. térképünk, akkor abban benne vannak a repterek pozíciói. 3D, úgyhogy az észak, nyugat, és magasság adatait kell bevinni. Szerencsére a *FS5* már használja a fokos rendszert is...
B. **NAV radio**: Így menüből egy kissé bonyolult. Inkább kezeljük a rádióknál leírtak szerint.
C. **COM radio**: Ezt is.
D. **Transponder**: És ezt is.
E. **ADF**: Itt lehet elővarázsoni a **NAV2** helyére az **ADF** rádiót. Az almenünek csak a 4. pontja hasznos, mert ezzel lehet aktiválni.
F. **Autopilot set**: A robotpilóta paramétereinek beállítása. Van egy kis mese erről is a repülőgép vezetésénél.

Well, ennyi elég is a *Flight Simulator*ről. Az egész játék lényege az, hogy viszonylag reálisan, azaz a személyi számítógépes szimulátorok közül a legreálisabban mutatja be a repülést majdnem minden bonyolultságával együtt. Az igazán nagy hibája talán a grafika és a hangok kidolgozatlansága. Ezért hozták ki a *FS5*-öt, és a *FS4*-hez a rengeteg kiegészítőt. A kiegészítők segítségével egyébként a grafika és azzal együtt az egész játék sokkal élvezhetőbb, gazdagabb, csak a beszerzésük nagyon nehéz és/vagy drága. Az USA-ban meg Nyugat-Európában ezt úgy oldották meg, hogy egyrészt van zsozsó, másrészt ismerik egymást az *FS*-tulajdonosok, és úgy már könnyebb a cserebere. Na, majd talán egyszer itt is lesz ilyesmi...



Ide a végére pedig jöjjön a köszönetnyilvánítás: köszönet *Paksi Péternek* a helpekért meg a lektorálásért, a számítógépnek, hogy csak néha ragadddt a billentyűzete, meg azoknak is, akiket kihagytunk (tényleg).

▪ *Ggab*

TökösMákos

HORDE *(PC)*

Bryan: A Cov#45-ben a *Horde* leírását elkövető Mr.Babilon megelőzött engem, ugyanis én akartam a játékról írogatni, csak akkoriban nemigen volt időm. Nyáron viszont végigkecmeregtem az aprócska 14 megás programon, így rájöttem néhány további dologra.

Tehát, először is, 5 db helyszínen kell egymás után végigjutnunk, sorban 3, 4, 5, 6, végül 7 évet kell lehúznunk.
Az első hely a **Shimto Plains**, ez tulajdonképpen bevezetőhelyszín, csak az általános szörnyek közül szerepel benne 3 (*normál dög, sokfogú, gólem*), és az adók is alacsonyabbak (20/70/120 arany, míg máshol 100-ról indul, és 50-enként nő). A többi helynek mind van egy speciális szörnye, és itt már a negyedik általános dög is megjelenik néha, ez a *varázsló* (ld. később).
A helyszínek ismertetése előtt egy nagyon fontos dolog: akinek már **Alburga**-ban anyagi és/vagy egyéb gondjai vannak, az sürgősen kezdje elölről a játékot! A 4. és 5. helyszínt minimum 4.000, de inkább 5.000 pénzzel illik kezdeni, egyébként bajok lesznek. Nagyon sok pénzre a következő módokon lehet szert tenni:
1. **Shimto**-n SEMMIT NE VEGYÜNK a boltban a 3. év letelte előtt, mert felesleges, ha eleget gyakoroljuk a harcot. Ne használjunk semmilyen védőcuccot (verem, kerítés, stb.), itt meg lehet egyedül is birkózni a hordával.
2. Ugyancsak **Shimto**-n meg lehet azt játszani, hogy délre telepítünk egy tehéncsordát (minden pénzünkön vegyünk tehenet), mert a szörnyek MINDIG észak felől jönnek (egyszer egy programhiba folytán jött egy délről, az mondjuk meg is evett 6 tehenet...). Természetesen ügyeljünk a kövekre. Javallanánk még, hogy a 15-20 tehénből álló csorda közepébe ne menjünk be, mert a 486DX2-50 úgy lelassult tőle, hogy kb. 15 másodperc alatt tudtunk egy képernyőnyi utat megtenni...
3. Nemcsak **Shimto**-n célszerű azonban rengeteg tehenet tartani. A további helyszíneken úgy megy a dolog, hogy leteszünk egy lovagot, és köré megy 4 tehén. Ha az ilyen csoportokat nagyjából szabályosan elrendezzük a falu körül, akkor rögtön a védelem jó része is meg van oldva, csak figyeljünk a sok egyszerre közelítő dögre, vagy a nagyobb szörnyekre, nehogy hirtelen 8-10 "fővel" csökkenjen a csorda...

Tárgyak (ami a leírásból kimaradt, valamint némi kiegészítés):
- **Super Scorcher 2000**: Tényleg nem egy túl jó fegyver, de a gólemek ellen kiválóan használható.
- **Boots of Boogie**: Nem egyenletes, hanem kb. dupla sebességet biztosít.
- **Flute of Schmegü**: Egy borzasztó hangú furulya, amely közelcsalja a szörnyeket. A kisebb szörnyekre van komoly hatással, nagy tömeg esetén jó, különösen a következő cuccal együtt. 500 arany az ára, használata pedig 30 pénzt kóstál.
- **Mystic Morningstar**: Ez aztán a cool cucc! *Chauncey* bácsi egy óriási láncos buzogányt kezd forgatni, ami egyrészt minden szörnyet azonnal kipusztít, másrészt teljesen sebezhetetlenné teszi hősünket. Hátránya, hogy csak lassan lehet vele mozogni, nem tart sokáig, és utána rövid szédelgés következik. A játék vége felé 1-2 alkalommal igen-igen jó szolgálatot tehet. 2000 arany az ára, 100 arany a használata.
- **Trident of Wimbli**: A program szerint a végső megoldás. A teleportgyűrűhöz hasonlóan kell vele célozni, aztán jön egy bazi nagy tűzgolyó, és mindent szétb... bomlaszt, meg jó kis köveket is telepít. Mi nem tartjuk túl jónak. Ára 4000 arany, használata pedig 50. (Megjegyeznénk, hogy a játék végére nekünk kb. 2500 aranyunk maradt, és csak ezt a szigonyt nem vettük meg, de mi spóroltunk, mert fel voltunk készülve még minimum 1 helyszínre, valami jó kis kövesre...)

Szörnyek:
Az eddig említett 3 általánosságról már volt szó a leírásban, a 4. ugye a *varázsló*. Utálatos egy dög, a következőket csinálja:
- Teleportálgat (ennek folytán nem tudjuk, hogy 2, avagy 3 pofon kell-e neki)
- Lő
- Feléleszti a döglött szörnyeket (ez elég nagy bunkóság...)
- Az embereinket (lovag és íjász) ellenünk fordítja. Ez a legrosszabb, általában a 4 tehénre vigyázó lovagokkal szokta eljátszani...

Szerencsére elég ritkán van, átlag 5-6 évszakra lehet egyet számolni.
Az egyes helyekre jellemző szörnyek:
- *Tolvaj* (**Alburga**): Róla már volt szó a leírásban. Arra kell vigyázni, hogy ne nagyon szaladgáljunk utána, mert elcsal minket a faluból, és a hajsza hevében a társai felzabálnak mindent.
- *Krokodil* (**Buuzal**): Ez még nem veszélyes. Róla is volt már szó, szerintünk könnyű szörnynek számít, mert szárazon nagyon lassú.
- *Homokfúró* (**Kar-Nyar**): Ő viszont már egy kellemetlen dög. Ha homokba ér, akkor az alatt közlekedik, ilyenkor nem lehet megütni, még *Roscoe* sem kapja el. Gyorsan fut, és jó nagyot üt (30 pontot — összehasonlításként a gólem 40-et), és 3 pofontól hajlandó csak kimúlni. A vízbe viszont nem megy bele, ez majd hasznunkra lesz (ld. a helyszínnél).
- *Havasi dög* (**Vesh**): Na ezt aztán lehet utálni. Majdnem a varázslóval azonos szintű szemét, csak sokkal több van belőle. A következőket csinálja:
  - Eljegesíti a füvet, amire rálép
  - Hógolyóval dobál, akár elég sűrűn is (—5 HP)
  - Nagy hólabdát is tud gyúrni, amivel lerombolja a házakat, valamint nekünk is bevihet 40 pontnyi találatot.
  - Jó nagyot üt (40 pont)
  - Közepes sebességgel közlekedik
  - 5 ütésre hajlandó megdögleni
  - Abszolút nem hat rá sem a furulya, sem *Roscoe* (!!!)

A helyszínek:
- **Shimto Plains**: Ezt már kivesézttük.
- **Tree Realms of Alburga**: Erről is volt már szó. Az első évszakban vágjunk ki minden fát, később már nem célszerű, mert az életerőnk bánja (itt jegyeznénk meg, hogy a HP folyamatosan növöget, a végére 260 körül is lehet, valamint a hordától elszenvedett sebek begyógyulnak, de az itteni sok favágás nagyon negatív hatással van a növekedésére).
- **Fetid Swamp of Buuzal**: Ez a hely már előrevetíti a következő két helyszínt: a természet ellen is kell küzdenünk. A mocsárba tegyünk teheneket, de főleg fákat ültessünk. Az összes fát ne vágjuk ki a mocsár eltűnése után sem! Megritkítás azért mehet, valahová a teheneket is tenni kell. Innentől kezdve fontos: a kutyát nem érdekli, hogy mekkora és milyen a falu, az a lényeg, hogy túlélje a kiszabott éveket, és nekünk minél több pénzt hozzon.
- **Kar-Nyar Desert**: Itt a sivataggal lesznek gondjaink, ezt víz segítségével lehet eltüntetni. A tehenek persze a sivatagban állva nem hoznak pénzt. Ha ügyesek vagyunk, kis szerencsével csak az első 2 év lesz nehéz. Nagyon nehéz. Azt kell majd kihasználnunk, hogy a *homokfúró* nem megy bele a vízbe, azaz a falut minél előbb körbe kell venni vízzel, aztán már lehet bővíteni a területet, mindig vigyázva a zártságra. A bekerítés érdekében ne sajnáljunk 1-2 terményt sem, ha úgy adódik! A vizet ne számoljuk fel teljesen, mert visszajön a sivatag. A kiresztett *homokfúrók* likvidálását hagyhatjuk nyugodtan a végére, bár kellemetlen, amikor elkolbászolnak, aztán alig akarnak visszajönni. Gondunk lehet a megfelelő számú tehén elhelyezésével, így vigyázzunk, mekkora területet kerítünk körbe!
- **Frozen Wastes of Vesh**: Természetesen ez a legkellemesebb helyszín. Itt a jéggel lesznek gondjaink, teljesen sajátos módon bombákkal lehet eltüntetni. Ez ugyan nem jön vissza magától, de azért nem kell örülni, lesz elég *havasi*, azok majd visszahozzák... Talán mondanunk sem kell, hogy a tehén a jégen sem legel. Jól kerítsük körbe a falut teheneket őrző lovagokkal, de harc közben tapadjunk a térképre, mert már két *havasi szörny* is elég nagy kárt okozhat a csordában. Itt mi már túl tudtuk volna lépni a maximális 30 tehenet, hely az volt elég bombázás után. Érdemes használni a buzogányt, amikor 3-4 *hószörny* van a faluban. Mivel ez az utolsó helyszín, nyugodtan szórhatjuk a pénzt, csak azért az utolsó 400 arany adó kerüljön ki valahogy...

Közjátékok:
Ezek egyes évszakok végén szoktak boldogítani minket, véletlenszerűen. Ezek egy része hülyeség (nagyon nagy hülyeség...), a többi lehet pozitív vagy negatív. Álljon itt néhány a teljesség igénye nélkül:
- "**...Money Growing on Trees...**" — a király ad 200 pénzt. Velünk ezt egyszer a 2. évszak után cselekedte, úgyhogy nagyon jól jött.
- Eltűnnek az adószedők. A király fenyegetőzik, hogy ha nem kerülnek elő, akkor idén nem lesznek adók, és mivel nem kerülnek elő, be is váltja fenyegetését. Nem csak úgy kimarad az idei adó, hanem csúszik egyet az egész sorozat (**Vesh**-ben ez pl. 400 arany spórolás...).
- A királynak megfájdult a lába a sok császkálástól, és felspéciztette a teleportgyűrűjét, valamint mellékesen a miénkkel is megtetette ugyanezt, idén ingyenes lesz a teleportálás.
- A kancellár elvesztette a teleportgyűrűjét, és "kölcsönvette" a mienket. Egy évig nincs teleportálgatás.
- Az íjászok szakszervezete már megint veri a blattot. 1 évig nincs íjász.
- Az íjászok és a lovagok közös szakszervezete sztrájkba lép, ha nincs béremelés. Van béremelés, mégpedig 50%-os. Érdekes módon ezt csak a telepítéskor kell megfizetni, a háromhavi járandóságuk nem emelkedik.
- Egy meteor közeleg, és mellesleg nagyszerű sportesemények is történtek a közelmúltban. A meteor természetesen a mi falunkat tünteti ki becsapódásával. Az szerencse dolga, hogy hova esik, de ha a falu közepére, akkor Load Game javasolt... Nagy területen bekövesít mindent, és mellesleg ki is seper rendesen.
- A kancellár boldogan közli, hogy a nyakunkba sózatta magát a királlyal, és hogy meg fog fejni, meg egyebek, de mi semmi változást nem tapasztaltunk.
- A kancellár még boldogabban kérdezi, hogy nem-e láttunk-e mostanában túl sok szörnyet. Mert ha nem, akkor most majd fogunk, ugyanis elérte a királynál a horda védett fajjá nyilvánítását. Kb. 1 évig a szokottnál is szebb lesz az élet...

Még 1-2 tipp:
- A következő dolgok szinte teljesen feleslegesnek tűnnek az egész játék alapján: verem, kerítés, a sivatagon kívül a víz, kőfal, bomba (megvenni azért célszerű, **Vesh** miatt...). Nagyon ritkán használható cuccok: fa (a sok tehénhez képest elenyésző összeget hoz), hús (a szörny csak akkor megy rá, ha éppen kedve van hozzá, jobb a tehén/lovag páros), gyógyír (ez a **Rock of Healing**, nagyon keveset gyógyít), teleportgyűrű.
- Az íjászok inkább csak a falu közepe táján effektívek. Ilyenkor mindjárt telepítsünk 2-3 darabot, természetesen egy lovag köré.
- Anyagi szempontból mindegy, hogy megeszik-e az íjászt/lovagot, avagy sem.

Hát, úgy hirtelen ennyi lenne. **Vesh** 7. évének befejezésével nyertünk, még jön az endsequence (jó nagy hülyeség az is, bár egy kicsit sablonos), valamint a credits és greetings lista, a világ összes tehenének...

■ *Bryan*

DARK SUN *(PC)*

HáPi: Egyszer volt, volt egyszer egy DARK SUN leírás, amit kivételesen én akartam elkövetni, és nem voltam akkoriban olyan elfoglalt, mint Bryan, így meg is tettem. A leírás megjelenése óta kb. 25 levél jött nekem, ilyen-olyan-amolyan bővítéseket, kiegészítéseket tartalmazva. Ezekből készítettem most egy összefoglalót.

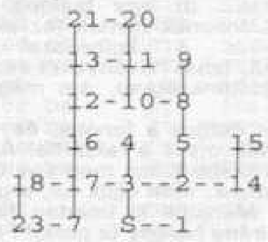
Ki tudja vajon most hányadik *Dark Sun* pótlásnál járunk? De gondoljon mindenki csak arra, hogy ez a nyúlfarknyi bővítgetés a *Shattered Lands*-szel kapcsolatban mindenképpen az utolsó.

Először egy isoraz helyesbítés. **Athas**on a **boxed set**-ben ugyan nem említik a medvét, mégis sokaknak gondot okozhatott, hogy a **Prism Pentad**-ban pl. kétféléről is beszélnek, egy könyvön belül (**Obsidian Oracle**). Tehát van medve, bár senki sem akarja látni.

Nézzük akkor a tüzes helyet, ahol egyes források szerint drágakövek találhatók. Ezenkívül egy másik újdonságra is rájöttünk (közösen *Apró Attilá*val, így neki mindenképpen jár egy thanx). Feltűnhetett pár embernek, hogy a szint tele van fekete bazalttömbökkel. Menjünk oda az egyikhez, vizsgáljuk meg. Ha tolvaj is van a csapatban, valamiféle madzagot is lát, ami két irányba is húzódik a rakásról. Hatástalanítsuk a csapdát — **DISARM**, ellenben pár tucat sáskaharcos akar rágóik segítségével ősi motívumokat mintázni ágyékkötőnk hátsó felébe a **Great One**-ról. Szükségünk lesz egy csákányra is. Sózzunk oda egy nagyot a bazalttömbre, és lám, megvizsgálva egy-egy gemet találunk mindegyikben, értékük 500 arany.

Bizonyára mindenkinek feltűnt a nagy gejzír hét kicsivel körülötte, amelyek ütemre spriccelnek forró naftát az amúgy is páradús légtérbe. Ezen a pályán hét felvehető sziklát lehet találni, össze-vissza el vannak szórva, és ha valaki nem keresi őket, fel sem tűnhet neki, hogy az ott nem a háttérhez tartozik. Mindegyik szikla egy kisebb gejzírbe illik. Nyomjuk őket szép sorban bele, és amikor a hetediket is betettük, számítsunk egy robbanásra, majd paff, valami furcsa, fémes cucc repült ki dél irányába. Hahó, csodálatos artifact, amelyet a Küldönc ejtett le 45 éves útja során! Nézzük meg közelebbről... Fémmeteor(it). Csuhaj, tegyük bele a pénztárcánkba, és egy szempillantás alatt teleportáljuk magunkat **Tejakecel**be, ahol fussunk a kovácshoz. Jobbra tőle van egy adag kovácsszerszám, a fújtatót időközben lehet, hogy meg is fújtuk, de a többi az le van rögzítve, így a virgonc kalandozóktól viszonylagos biztonságban tudhatták magukat. Keressük meg az üllőt (**ANVIL**), használjuk rajta a meteort, így hamarosan egy fémrúd büszke birtokosai lehetünk. Tegyük bele ezután a **FORGE**-ba, a kis izzó szénrakásba (ha nem izzana megfelelően, akkor használjuk rajta a lélegeztetőt egy kicsit), majd nyomjuk ismét az üllőre. Kész is a mű, egy balta. Hű, hányas lehet, vajon +6 vagy +8? A meglepetés az olvasóé.

Minden tisztázódott! És, mivel jópár olvasónak nem tetszett a nem megfelelí térkép, azt is pótolnánk:



Egy dolog mégsem tisztázódott. Többen kérdeztétek: mi van velem mostanság, mintha kevesebbet írnék. Abban valóban van valami, hogy a nyáron alig jött valami kedvenc kategóriámban, amiről érdemleges leírást lehetett volna nyomatni, úgyhogy a *Ravenloft*-tal szenvedtem. Terebélyessége miatt az Évkönyvben láthatjátok majd viszont.

▪ *HáPi*

BARD'S TALE III. tippek *(folytatás)*

A múltkor a tárgylistánál hagytuk abba, onnan folytatjuk. Ha valakinek nem lenne világos, miről is van szó — mert mondjuk nincs meg az előző CoV-ja —, annak tudunk csekket küldeni...

80 TITAN HELM; 81 FIRE SPEAR; 82 WILLOW FLUTE; 83 FIREBRAND; 84 HOLY SWORD; 85 WAND OF FURY; 86 LIGHTSTAR; 87 CROWN OF THRUTH; 88 BELT OF ALLIRIA; 89 CRYSTAL KEY; 8A TAO RING; 8B STEALTH ARROWS; 8C YELLOW STAFF; 8D STADY EYE; 8E DIVINE HALBARD; 8F INCENSE; 90 I-CHING; 91 WHITE ROSE; 92 BLUE ROSE; 93 RED ROSE; 94 YELLOW ROSE; 95 RAINBOW ROSE; 96 MAGIC TRIANGLE; 97 X; 98 HAMMER OF WRATH; 99 FEROFIST'S HELM; 9A X; 9B X; 9C HELM OF JUSTICE; 9D SCAEDU'S CLOAK; 9E SHADELANCE; 9F BLACK ARROWS; A0 WERRA'S SHIELD; A1 SHEETMUSIC; A3 RIGHT KEY; A4 LEFT KEY; A5 LEVER; A6 NUT; A7 BOLT; A8 SPANNER; A9 SHADOW LOCK; AA SHADOW DOOR; AB MISERICORDE; AC HOLY AVANGER; AD SHADOWSHIV; AE KALI'S GAROTTE; AF FLAME KNIFE; B0 RED'S STILETTO; B1 HEARTSEEKER; B2 X; B3 X; B4 X; B5 DMND SCALE; B6 HOLY TNT; B7 ETERNAL TORCH; B8 OSCON'S STAFF; B9 ANGEL'S RING; BA DEATHHORN; BB STAFF OF MANGAR; BC TESLA RING; BD DMND BRACERS; BE DEATH FGN; BF THUNDER SWORD; C0 POISON DAGGER; C1 SPARK BLADE; C2 GALVANIC OBOE; C3 HARMONIC GEM; C4 TUNG SHIELD; C5 TUNG PLATE; C6 MINSTRELS GLOVE; C7 HUNTERS CLOAK; C8 DEATH HAMMER; C9 BLOOD



NESH ROBE; CA SHOOTING BALM; CB MAGES CLOAK; CC FAMILIAR FGN; CD HOURGLASS; CE THIEVES HOOD; CF SUREHAND AMULET; D0 THIEVES DART; D1 SHRILL FLUTE; D2 ANGEL'S HARP; D3 THE BOOK; D4 THROTH LANCE; D5 DMND SUIT; D6 DMND FLAIL; D7 PURPLE HEART; D8 TITAN BRACERS; D9 EELSKIN TUNIC; DA SORCERER'S HOOD; DB DMND DTAFF; DC CRYSTAL GEM; DD WAND OF FORCE; DE CLI LYRE; DF YOUTH POTION; E0—EF X; F0 MTHR SUIT; F1 TITAN SUIT; F2 MAGES GLOVE; F3 FLARE CRYSTAL; F4 HOLY MISSILE; F5 GOD'S BLADE; F6 HUNTER BLADE; F7 STAFF OF GODS; F8 HORN OF GODS; F9—FF X

Még mindig "tenkjú" *Gerlicze Rafel*-nek!!!

▪ *Jahny (Mr.AIDSface, Xinó stb.)*

BOLHAFÉSZEK

Nna...Először is ajánljuk mindenkinek, hogy ha egy bolha van nálunk (*I am carrying A FLEA !!*), gyorsan vakaródzzunk, mert különben kiszívja szegény blöki vérét. A kerettörténet benne van a játékban, majd elolvassa mindenki. Csak magyarul írjuk le, hogy mit kell csinálni, kivéve, ahol nem. Na majd meglátjátok... aki tud egy kicsit angolul, annak ennyi is elég, aki meg nem, az ne játsszon angol szövetségesekkel... Lássuk:

Egy furcsa kertben állunk, egy kaput láthatunk. A hátunk mögött egy fa leledzik, forduljunk oda! (**Turn round**) Itt lehet ásni, és jé, valaki ide rejtett egy kis kulcsot, nem árt felvenni sem... Forduljunk vissza, és aludjunk. Na nicsak... valaki jön. Ugassuk le (meg) (**Bark**), szegény postás egyből elhúzza a csíkot, ha, ha, ha. Most tököljünk valamit, amíg vissza nem jön a sintérrel. Forogni és aludni nem ajánlatos! Én ugatni szoktam. Ha megjelenik a *"Here I can see"*-nél a **DOGCATCHER** + a postás, az előbbibe gyorsan harapjunk bele! (OOps... míg el nem felejtjük! Ha a fontot megnyomjuk, egy menüt kapunk, itt lehet állást menteni és betölteni kazettára, lemezre és memóriába, újra lehet kezdeni a játékot vagy ki lehet lépni a programból).

...Elvörösödik a feje, és elenged, mi meg csak szaladunk... Egy szűk utcában állunk meg, elől egy széles út, hátul meg egy fasor. Menjünk az utóbbiba (**walk to**)! Ehol egy nagy ház. **Walk to**-val bemegyünk, és egy konyhát + fürdőszobát láthatunk. Hátunk mögött pedig egy bezárt ajtó és a kijárat. Az ajtót nyissuk ki (**Open**), erre az szélesen kitárul. A kulcsot el is lehet dobni. Egy raktárra nyílik (éléskamrára? Akkor viszont mit csinál ott a nagy por?), de ide még nem kell bemenni. Irány a fürdőszoba, ahol egy tál van. Ebből igyunk, és húzzuk ki a csíkot! Most a konyha a cél. Nicsak, egy asztal! Ezt meg kell vizsgálni (**Inspect**)! Rajta egy kés hever, amit fel lehet kapni (Ha nem megy, akkor nálunk van még a kis kulcs, szegény blökinek pedig csak egy szája van! **Drop**d már el!). Menjünk ki a házból, a **Narrow street**re!

Most a széles úthoz menjünk, ahol egy hentest látunk (legalábbis a boltot). Ide be, és adjuk a kést a csávónak (**Give the knife to the butcher**)! Nagyon örül, hogy jé, ezt kereste! Ad egy kolbászt. Nem kéne se harapdálni, se enni belőle! Menjünk ki, be a parkba! Egy fa van itt. Ássunk - nini egy rézkulcs. Ez még csak maradjon itt. A fát "meg lehet jelölni", de semmi értelmét nem látjuk eddig. Ja, hogy azt hogy csinálja egy kutya? Próbálja ki mindenki, *"meglátod és meghallod"*... Szóval, ha megfordulunk, egy koldust látunk ácsorogni, akinek még cipője sincs. Szegény! Adjuk neki a kolbászt! *"Kösz* - mondja -,

kéred a felét?" - kettétöri, s máris kiesik belőle egy magocska! Ássunk gödröt (**Dig**). Most rakjuk a magot bele (**Put the seed into the hole**)! Ja, hogy előbb fel kéne venni? Mi akadálya? Szóval elültettük a magot, és be is takartuk földdel. Menjünk a bronzkulcsért, és szaladjunk a nagy házhoz! Ha megfordulunk, egy zsákutca ugrik elénk. Sétáljunk oda, voalá, egy kapu. Nyissuk ki (ugye hoztad a rézkulcsot?), és máris egy hatalmas kert tárul elénk. A palota kertje... Itt egy bulldog lesz, akit *Vegetár János*nak hívnak (ez akkor derült ki, amikor a kolbásszal próbáltuk megdobni), tehát növényeket eszik. Kérlek! Imént ültettünk egyet, ám még nem kelt ki.
A kulcsot dobjuk a fenébe, és tűnjünk el, be a házba, ott is a raktárba! Ássunk kétszer! Egy újabb kulcs meg egy üveg! Amit ha megiszunk, nem éljük túl, ergo nem kell meginni. Menjünk ki (miután felvettük az üveget), irány horány (a park)! Forduljunk a koldushoz, és öntsük ki, ami az üvegben van (**break the bottle**)! A folyadék kiömlik, a növény egyből szárba szökken! Io gyorsnövesztő, csak kár, hogy mérgező. Ezt nem kell a bulldog orrára kötni... A növényt kapjuk fel, és tűzzük a kertbe, ahol blöki haverunk álldigált! Adjuk neki, ő boldogan elszalad... A házban még volt egy kulcs, ez kell a bejárati ajtóhoz. Menjünk érte, jöjjünk vissza és walkjunk a mansionhöz. Nyissuk ki az ajtót, majd be.

A palotában egy lépcső + egy kék ajtó van, szemben egy zöld (meg a kijárat). Ide menjünk, és szedjük fel a dinamitot. **Inspect**re kiderül, hogy hosszú gyutacsa van, a csontvázból meg hiányzik valami. Ki, fel a lépcsőn. Hoppá, itt ég a tűz. Dobjuk el a dinamitot, a gyutacs égni kezd. WHOOA! Forduljunk meg és menjünk gyorsan ki... BOOOM-hallatszik. Menjünk vissza, íme egy lyuk. Menjünk be: egy üveg tej + egy nagy kő. A követ próbáltuk arréb tolni, de ahhoz túl gyenge voltunk. A tejet hoci, menjünk le, be a kék ajtón. Egy serpenyő és egy létra! A tejet öntsük a tálba (most nem Break, hanem **Put**). Erre jön egy macsesz, és kiissza. Aztán meglát minket, és elszalad. Be egy másik lyukba. Ennyi! Ha követjük, egy ajtó + ablak vigyorog ránk. Az ajtó zárva, az ablak mögött egy **SuperRat** alszik... legalábbis mindig megver. Milyen gyenge ez a blöki! Most mondjátok meg, hogy mihez kezdjünk... Na de várjunk egy pöttyet, hátha rájövünk! — Hmm, feladtuk (*ez kb. fél órával később íródott*)! Megvárjuk, amíg a haver beesik... Ha ő se tudja...

——— **2 nap múlva** ———
Ez nem igaz, totál belehülyültünk a Bolhafészekbe... a diliháztól csak az Erasure mentett meg. Ugyanis megvettük az új kazijukat...

A lényeg, hogy szenvedjetek egy kicsit a **NOF**-fal, ha még rájövünk valamire, majd lenyomatjuk. Talán a létrát kéne valahova támasztani, vagy ásni addig, amíg egy csontot nem találunk, és azt a csontvázba illeszteni? Esetleg valahonnan kaját kéne szerezni, hogy a blöki erőre kapjon, és arrébbgurítsa a követ?

▪ *Togo (Pathy, MMUI stb.) of ACSO*

C64 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: KÓSZÓ JÓZSEF (JOE)

25/19 SCROLLER

Ez a furcsa név a következőre utal: a program elvileg 25, gyakorlatilag csak 19, különböző szövegű, 4 (az egyszerűség kedvéért) különböző sebességű, egyenként egy karakter magas szöveget SCROLL-oz a képernyőn. Az 'F1/F7' billentyűkkel növelhetjük/csökkenthetjük a SCROLL-ok számát. A programban 18 SCROLL 100%-os biztonsággal működik, de a 19-nél néha hamarabb fut körbe a RASTER a képernyőn, és ezért a SCROLL-ok kissé bezavarodnak, bár ez elég ritka; de akinek ennyi SCROLL sem elég, az... nem én vagyok.

Most lássuk a programot:

```
C000             .OPT OO
C000             *=   $C000
C000 78          SEI
C001 A9 22       LDA  #<IR
C003 8D 14 03    STA  $0314
C006 A9 C0       LDA  #>IR
C008 8D 15 03    STA  $0315
C00B A2 00       LDX  #$00
C00D 8E 0E DC    STX  $DC0E
C010 E8          INX
C011 8E 1A D0    STX  $D01A
C014 A9 32       LDA  #$32
C016 8D 12 D0    STA  $D012
C019 A9 1B       LDA  #$1B
C01B 8D 11 D0    STA  $D011
C01E 58          CLI
C01F 4C DC C4    JMP  NZ
C022 EE 19 D0 IR INC  $D019
C025 A2 00       LDX  #$00
C027 BD 17 C1 V1 LDA  SZ,X
C02A 8D 16 D0    STA  $D016
C02D A0 58       LDY  #$58
C02F 88       VV DEY
C030 D0 FD       BNE  VV
C032 E8          INX
C033 EC FD C0    CPX  SC
C036 D0 EF       BNE  V1
C038 A2 00       LDX  #$00
C03A BC FE C0 V2 LDY  HI,X
C03D DE 17 C1 RV DEC  SZ,X
C040 88          DEY
C041 D0 FA       BNE  RV
C043 E8          INX
C044 EC FD C0    CPX  SC
C047 D0 F1       BNE  V2
C049 A9 00       LDA  #$00
C04B 8D 80 C0    STA  F0+1
C04E A9 01       LDA  #$01
C050 8D 7D C0    STA  D0+1
C053 A9 27       LDA  #$27
C055 8D BB C0    STA  G0+1
C058 A9 04       LDA  #4
C05A 8D 81 C0    STA  F0+2
C05D 8D 7E C0    STA  D0+2
C060 8D BC C0    STA  G0+2
C063 A2 00       LDX  #$00
C065 BD AA C4 V3 LDA  FE,X
C068 85 FE       STA  $FE
C06A BD C3 C4    LDA  FF,X
C06D 85 FF       STA  $FF
C06F BD 17 C1    LDA  SZ,X
C072 29 07       AND  #$07
C074 C9 07       CMP  #$07
C076 D0 45       BNE  AA
C078 86 02       STX  $02
C07A A2 00       LDX  #$00
C07C BD 01 04 D0 LDA  $0401,X
C07F 9D 00 04 F0 STA  $0400,X
C082 E8          INX
C083 E0 27       CPX  #$27
C085 D0 F5       BNE  D0
C087 A6 02       LDX  $02
C089 A0 00       LDY  #$00
C08B B1 FE       LDA  ($FE),Y
C08D D0 1E       BNE  B0
C08F BD 78 C4    LDA  KL,X
C092 85 FE       STA  $FE
C094 BD 91 C4    LDA  KH,X
C097 85 FF       STA  $FF
C099 8A          TXA
C09A 0A          ASL
C09B AA          TAX
C09C BD 30 C1    LDA  SV,X
C09F 8D A9 C0    STA  Q0+1
C0A2 BD 31 C1    LDA  SV+1,X
C0A5 8D AA C0    STA  Q0+2
C0A8 AD A8 C0 Q0 LDA  Q0
C0AB A6 02       LDX  $02
C0AD E6 FE    B0 INC  $FE
C0AF D0 02       BNE  C0
C0B1 E6 FF       INC  $FF
C0B3 A8       C0 TAY
C0B4 A9 C7       LDA  #$C7
C0B6 9D 17 C1    STA  SZ,X
C0B9 98          TYA
C0BA 8D 27 04 G0 STA  $0427
C0BD AD 80 C0 AA LDA  F0+1
C0C0 18          CLC
C0C1 69 28       ADC  #$28
C0C3 90 03       BCC  A1
C0C5 EE 81 C0    INC  F0+2
C0C8 8D 80 C0 A1 STA  F0+1
C0CB AD 7D C0    LDA  D0+1
C0CE 18          CLC
C0CF 69 28       ADC  #$28
C0D1 90 03       BCC  A2
C0D3 EE 7E C0    INC  D0+2
C0D6 8D 7D C0 A2 STA  D0+1
C0D9 AD BB C0    LDA  G0+1
C0DC 18          CLC
C0DD 69 28       ADC  #$28
C0DF 90 03       BCC  A3
C0E1 EE BC C0    INC  G+2
C0E4 8D BB C0 A3 STA  G+1
C0E7 A5 FE       LDA  $FE
C0E9 9D AA C4    STA  FE,X
C0EC A5 FF       LDA  $FF
C0EE 9D C3 C4    STA  FF,X
C0F1 E8          INX
C0F2 EC FD C0    CPX  SC
C0F5 D0 03       BNE  V4
C0F7 4C 31 EA    JMP  $EA31
C0FA 4C 65 C0 V4 JMP  V3
C0FD 04       SC  .BYTE4
C0FE          HI
 .BYTE1,2,4,8,1,2,4,8,1,2,4,8,1,2
C102
 .BYTE4,8,1,2,4,8,1,2,4,8,1
C117          SZ
 .BYTE$C7,$C7,$C7,$C7,$C7,$C7,$C7
C11E
 .BYTE$C7,$C7,$C7,$C7,$C7
C123
 .BYTE$C7,$C7,$C7,$C7,$C7,$C7,$C7
C12A
 .BYTE$C7,$C7,$C7,$C7,$C7,$C7
C130          SV
 .WORDS1,S2,S3,S4,S5,S6,S7,S8,S9
C139
 .WORDS10,S11,S12,S13,S14,S15
C14E
 .WORDS16,S17,S18,S19,S20,S21
C154
 .WORDS22,S23,S24,S25
C162          S1  .ASC "EZ AZ
                    ELSO SCROLL"
C17B 00           .BYTE0
C17C          S2  .ASC "EZ A
                  MASODIK SCROLL"
C197 00           .BYTE0
```

```
C198           S3  .ASC "EZ A
                HARMADIK SCROLL"
C1B4 00            .BYTE0
C1B5           S4  .ASC "EZ A
                NEGYEDIK SCROLL"
C1D1 00            .BYTE0
C1D2           S5  .ASC "EZ AZ
                 OTODIK SCROLL"
C1ED 00            .BYTE0
C1EE           S6  .ASC "EZ A
                 HATODIK SCROLL"
C209 00            .BYTE0
C20A           S7  .ASC "EZ A
                 HETEDIK SCROLL"
C225 00            .BYTE0
C226           S8  .ASC "EZ A
               NYOLCADIK SCROLL"
C243 00            .BYTE0
C244           S9  .ASC "EZ A
              KILENCEDIK SCROLL"
C262 00            .BYTE0
C263           S10 .ASC "EZ A
                TIZEDIK SCROLL "
C27E 00            .BYTE0
C27F           S11 .ASC "EZ A
            TIZENEGYEDIK SCROLL"
C29F 00            .BYTE0
C2A0           S12 .ASC "EZ A
           TIZENKETTEDIK SCROLL"
C2C1 00            .BYTE0
C2C2           S13 .ASC "EZ A
         TIZENHARMADIK SCROLL"
C2E3 00            .BYTE0
C2E4           S14 .ASC "EZ A
          TIZENNEGYEDIK SCROLL"
C305 00            .BYTE0
C306           S15 .ASC "EZ A
           TIZENOTODIK SCROLL"
C325 00            .BYTE0
C326           S16 .ASC "EZ A
          TIZENHATODIK SCROLL"
C346 00            .BYTE0
C347           S17 .ASC "EZ A
          TIZENHETEDIK SCROLL"
C367 00            .BYTE0
C368           S18 .ASC "EZ A
       TIZENNYOLCADIK SCROLL"
C38A 00            .BYTE0
C38B           S19 .ASC "EZ A
       TIZENKILENCEDIK SCROLL"
C3AE 00            .BYTE0
C3AF           S20 .ASC "EZ A
               HUSZADIK SCROLL"
C3CB 00            .BYTE0
C3CC           S21 .ASC "EZ A
           HUSZONEGYEDIK SCROLL"
C3ED 00            .BYTE0
C3EE           S22 .ASC "EZ A
        HUSZONKETTEDIK SCROLL"
C410 00            .BYTE0
C411           S23 .ASC "EZ A
        HUSZONHARMADIK SCROLL"
C433 00            .BYTE0
C434           S24 .ASC "EZ A
        HUSZONNEGYEDIK SCROLL"
C456 00            .BYTE0
C457           S25 .ASC "EZ A
          HUSZONOTODIK SCROLL"
C477 00            .BYTE0
C478           KL
 .BYTE<S1,<S2,<S3,<S4,<S5,<S6,<S7
C47F
 .BYTE<S8,<S9,<S10,<S11,<S12
C484
.BYTE<S13,<S14,<S15,<S16,<S17,<S18
C48A
 .BYTE<S19,<S20,<S21,<S22
C48E
 .BYTE<S23,<S24,<S25
C491           KH
 .BYTE>S1,>S2,>S3,>S4,>S5,>S6,>S7
C498
 .BYTE>S8,>S9,>S10,>S11,>S12
C49D
.BYTE>S13,>S14,>S15,>S16,>S17,>S18
C4A3
 .BYTE>S19,>S20,>S21,>S22
C4A7
 .BYTE>S23,>S24,>S25
C4AA           FE
 .BYTE<S1,<S2,<S3,<S4,<S5,<S6,<S7
C4B1
 .BYTE<S8,<S9,<S10,<S11,<S12
C4B6
.BYTE<S13,<S14,<S15,<S16,<S17,<S18
C4BC
 .BYTE<S19,<S20,<S21,<S22
C4C0
 .BYTE<S23,<S24,<S25
C4C3              FF
 .BYTE>S1,>S2,>S3,>S4,>S5,>S6,>S7
C4CA
 .BYTE>S8,>S9,>S10,>S11,>S12
C4CF
.BYTE>S13,>S14,>S15,>S16,>S17,>S18
C4D5
 .BYTE>S19,>S20,>S21,>S22
C4D9
 .BYTE>S23,>S24,>S25
C4DC 20 E4 FF NZ  JSR   $FFE4
C4DF F0 FB        BEQ   NZ
C4E1 C9 85        CMP   #$85
C4E3 F0 07        BEQ   PL
C4E5 C9 88        CMP   #$88
C4E7 F0 10        BEQ   MN
C4E9 4C DC C4     JMP   NZ
C4EC AD FD C0 PL  LDA   SC
C4EF C9 19        CMP   #25
C4F1 F0 E9        BEQ   NZ
C4F3 EE FD C0     INC   SC
C4F6 4C DC C4     JMP   NZ
C4F9 AD FD C0 MN  LDA   SC
C4FC C9 01        CMP   #1
C4FE F0 DC        BEQ   NZ
C500 0A           ASL
C501 AA           TAX
C502 BD 1E C5     LDA   HY,X
C505 8D 13 C5     STA   WE+1
C508 BD 1F C5     LDA   HY+1,X
C50B 8D 14 C5     STA   WE+2
C50E A2 27        LDX   #$27
C510 A9 20        LDA   #$20
C512 9D 12 C5 WE  STA   WE,X
C515 CA           DEX
C516 10 FA        BPL   WE
C518 CE FD C0     DEC   SC
C51B 4C DC C4     JMP   NZ
C51E 00 00     HY  .WORD0
C520
 .WORD1024,1064,1104,1144,1184
C525
 .WORD1224,1264,1304,1344,1384
C534
 .WORD1424,1464,1504,1544,1584
C539
 .WORD1624,1664,1704,1744,1784
C548
 .WORD1824,1864,1904,1944,1984
```

▪ *JOE*

BACKMOVING

A program elég egyszerű, mégis látványos képernyőmozgást mutat be: mozgó hátteret a karakteres képernyőn. A karakterkészlet definiálhatóságát használjuk fel; egy karakteren (@, de ha szövegkörnyezetben akarjuk használni, akkor célszerűbb a **'SPACE'**-t átdefiniálni) belül a biteket elcsúsztatjuk, vissza ugyanabba a karakterbe, így több karaktert egymás mellé rakva máris elértük a kívánt effektet. A mozgás sebességét az **'F1/F7'** billentyűkkel növelhetjük/csökkenthetjük. És most lássuk a programot:

```
C000              .OPT OO,P
C000              *=    $C000
C000 A9 00        LDA   #$00
C002 8D 20 D0     STA   $D020
C005 8D 21 D0     STA   $D021
C008 AD 18 D0     LDA   $D018
C00B 29 F0        AND   #$F0
C00D 09 0C        ORA   #$0C
C00F 8D 18 D0     STA   $D018
C012 A5 01        LDA   $01
C014 48           PHA
C015 29 FB        AND   #$FB
C017 85 01        STA   $01
C019 A2 00        LDX   #$00
C01B BD 00 D0 V3  LDA   $D000,X
C01E 9D 00 30     STA   $3000,X
C021 BD 00 D1     LDA   $D100,X
C024 9D 00 31     STA   $3100,X
C027 CA           DEX
C028 D0 F1        BNE   V3
C02A 68           PLA
C02B 85 01        STA   $01
C02D A2 07        LDX   #$07
C02F BD E2 C0 V4  LDA   CH,X
C032 9D 00 30     STA   $3000,X
C035 CA           DEX
C036 10 F7        BPL   V4
C038 A2 00        LDX   #$00
C03A A9 00     V5 LDA   #$00
C03C 9D 00 04     STA   $0400,X
C03F 9D 00 05     STA   $0500,X
C042 9D 00 06     STA   $0600,X
C045 9D 00 07     STA   $0700,X
C048 A9 0F        LDA   #$0F
C04A 9D 00 D8     STA   $D800,X
C04D 9D 00 D9     STA   $D900,X
C050 9D 00 DA     STA   $DA00,X
C053 9D 00 DB     STA   $DB00,X
C056 CA           DEX
C057 D0 E1        BNE   V5
C059 78           SEI
C05A A9 4C        LDA   #$4C
C05C 8D 05 DC     STA   $DC05
C05F A9 C7        LDA   #$C7
C061 8D 04 DC     STA   $DC04
C064 A9 72        LDA   #<IR
C066 8D 14 03     STA   $0314
C069 A9 C0        LDA   #>IR
C06B 8D 15 03     STA   $0315
C06E 58           CLI
C06F 4C AD C0     JMP   XY
C072 C6 02     IR DEC   $02
C074 A5 02        LDA   $02
C076 D0 32        BNE   RT
C078 AD 5A C1     LDA   XX
C07B 85 02        STA   $02
C07D AD 12 D0 QA  LDA   $D012
C080 C9 01        CMP   #$01
C082 D0 F9        BNE   QA
C084 A2 07        LDX   #$07
C086 BD 00 30 V0  LDA   $3000,X
C089 18           CLC
C08A 2A           ROL
C08B 90 02        BCC   V1
C08D 09 01        ORA   #$01
C08F 9D 00 30 V1  STA   $3000,X
C092 CA           DEX
C093 10 F1        BPL   V0
C095 A2 07        LDX   #$07
C097 BD 00 30     LDA   $3000,X
C09A 48           PHA
C09B CA        V2 DEX
C09C BD 00 30     LDA   $3000,X
C09F E8           INX
C0A0 9D 00 30     STA   $3000,X
C0A3 CA           DEX
C0A4 D0 F5        BNE   V2
C0A6 68           PLA
C0A7 9D 00 30     STA   $3000,X
C0AA 4C 31 EA RT  JMP   $EA31
C0AD AD 5A C1 XY  LDA   XX
C0B0 85 02        STA   $02
C0B2 A2 00        LDX   #$00
C0B4 BD EA C0 VV  LDA   SV,X
C0B7 F0 07        BEQ   AV
C0B9 E8           INX
C0BA 20 D2 FF     JSR   $FFD2
C0BD 4C B4 C0     JMP   VV
C0C0 20 E4 FF AV  JSR   $FFE4
C0C3 C9 85        CMP   #$85
C0C5 F0 07        BEQ   PL
C0C7 C9 88        CMP   #$88
C0C9 F0 09        BEQ   MN
C0CB 4C C0 C0     JMP   AV
C0CE EE 5A C1 PL  INC   XX
C0D1 4C C0 C0     JMP   AV
C0D4 CE 5A C1 MN  DEC   XX
C0D7 AD 5A C1     LDA   XX
C0DA D0 E4        BNE   AV
C0DC EE 5A C1     INC   XX
C0DF 4C C0 C0     JMP   AV
C0E2              CH
 .BYTE16,16,56,255,56,16,16,16
C0EA           SV  .ASC "Amit ide
        irsz azt a PRG kiirja,"
C109               .ASC " a
 szövegvégét egy 0 (szám) jelzi."
C12A 00            .BYTE0
C12B 01        XX  .BYTE1
```

▪ *JOE*

AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: TÖRÖK CSABA (CSIKA)

Wincsi gondok

Lassan vége ennek a nagy melegnek, így már az embernek több kedve van a gép előtt ülni, mint szaunázni a tömegközlekedési járműveken. Remélem mindenkinek jól telt a nyár! Gondolom egy pár élménnyel megint gazdagabbak vagytok. Ebben a hónapban sem menekültök meg tőlem, úgyhogy kezdjük is mindjárt el. Fogalmam sincs, hogy ebben a számban miről fogok írni, mivel az igényeiteket még mindig nem tudom, mert nem tájékoztattok róla. Nem baj, majd csak megtöltöm valamivel az e havi rovatot is. Ja, még az elején említem meg, hogy vettem egy memóriakártyát (4Mb), Fast ram-mal, úgyhogy megint lehet kötözködni! Ha egyébként valaki rászánja magát arra, hogy kártyát vegyen, (1200-as tulajdonosokról van most szó) és van a gépében wincsi, akkor ha RCA120-as kártyát vett, és nem bootol reset után a vinyója, akkor a wincsi **(Melyik, a Leonardo da? — Getto)** szalagkábelén az első szalagot, (a színeset) át kell vágni, DE CSAK AZ ELSŐT!!! Ezután simán működik. Hogy miért írtam le mindezt? Mert én is így jártam, és csak egy nap idegbetegség után tájékoztattak engem is erről, ami nem tett valami túl jót a környezetemmel (Széttört sörösüvegek, kettéharapott 3.5-es diskek, padlóra borított hamutálca stb). Szóval ha valaki így jár, ne idegeskedjen, csak kapja szét a gépet, és vágja el a 3.5-es wincsi szalagkábelén az első, színes kábelt. Még mindig winchester téma, de más téren.

A nagyobb (420Mb-tól fölfelé) winchestereknél, főleg amelyeknek marha nagy a másodpercenkénti adatátvitele, (Pl. 540-es MAXTOR winyó, aminek 2.27 Mb/Sec.) előfordul, hogy a gép nem bírja a wincsi sebességét, és a nagyobb terjedelmi file-ok sérülnek. (Saját tapasztalat, amikor a 420-asomról az 540-esemre nyomtam át a tartalmát, utána az 540-esről alig akart működni valami.) Ezen könnyen korrigálhatunk a **HdToolBox** segítségével, ami ugye HardDisk utility, és szerintem mindenki ezt használja a wincsijének partícionálásához. Ebben a proggyban a **Max.Transfer** értéke rosszul van beállítva, és ha az alábbi utat követve átállítjuk, semmi problémánk nem lesz utána.

Elindítása után lépjunk bele a **Partition Drive** opcióba. Itt ha még nyers a wincsi, partícionáljuk meg. Az **Advanced Options**-re clickelve beállíthatjuk a partícióblock-ok kezdetének és végének blokkjait, és megjelenik egy **Change** feliratú button is a jobb oldalon. Erre nyomva egyet, egy új képernyőt kapunk, ahol a **FileSystem**-től kezdve a winyó átviteli sebességéig mindent beállíthatunk. Na itt kell a **MaxTransfer** értékét az alapértékről átírni 0x1fe00-ra átírni, így már tökéletesen működik az adatátvitel (thanx az info-t *Lay András*nak).

Levelezgetünk

Más. A leveleitekből, amiket az utóbbi időben küldtetek, elég egyértelműen kiderül, hogy mindenkinek a 46/47-es számban leközlésre került *Settlers* leírással volt baja. Éppen ezért szeretnék tisztázni egy-két félreértést.

EGY: Az a leírás régen, még borjú korombban készült, amikor még csak pötyögtetős munkákat kaptam, és ebből már kiderült, hogy azt a leírást NEM ÉN ÍRTAM, csak bepötyögtem!!!
KETTŐ: Azért írtam oda az én nevemet, mert nem tudtam elolvasni a levél írójának aláírását.
UTOLSÓ: A *Settlers*-t azóta már rég végigjátszottam, úgyhogy a témát itt be is fejezhetjük. Aki nem hiszi, azoknak a pályakódokkal bizonyítom be az igazamat.
STATION, UNITY, WAVE, EXPORT, OPTION, RECORD, SCALE, SIGN, ACORN, CROPPER, GATE, ISLAND, LEGION, PIECE, RIVAL, SAVAGE, XAVER, BLADE.

Sok kérdés érkezett, hogy Amigás klubok hol találhatóak az országban. Ha jól tudom, a hirdetésekben meg lehet találni a címüket, de ha a klubvezetők hajlandóak elküldeni nekünk a pontos címet és a nyitvatartási időt, akkor szívesen leközöljük. Feltéve, ha a gazdasági rendőrség nem jár éppen arra (itt remélem tudja az a valaki, aki kitalálta az egészet, hogy rá gondolok).

Magyar lemezújságokat meg fogalmam sincs, hogy hol lehetne beszerezni.

A CD32-vel kapcsolatban csak annyit, hogy nagyon nem szeretem a konzolgépeket, hiába áll közel a CD-32 az A1200-eshez, úgyhogy nem is foglalkozom velük, mert egy számítógépet többre becsülök, mint holmi CD-s játékgépet. Viszont tudomásom szerint már lehet hozzá olyan kiegészítőt kapni, amely szinte egy 1200-essé teszi, csak hiányzik belőle egy-két dolog. (Semmi sem lehet tökéletes.)

Még mindig a DirectoryOpus

Az előző számban leírásra került *Directory Opus* leírása nem volt teljes, mivel nem is az volt a szándékom, hogy az egészet leírjam. Így legalább hagytam egy kis örömöt nektek is, úgyhogy kínlódjatok csak! Nekem is cirka két hetembe telt, amíg elfogadhatóan konfiguráltam a sajátomat, de azért nem vagyok olyan szőrösszívű, ezért egy-két tippet leírok azzal kapcsolatban, hogy hogyan lehet az *Opus*-szal megnézni az LHA és DMS file-ok **FILE_ID.DIZ**-ét. Akkor lássuk csak. Az első lépés, hogy belépünk egy szimpatikus kutyasz*rba, hogy szerencsés legyen a napunk. Ezután hazamegyünk, majd egy gyors DH0:, DH1: formattal még boldogabbá tesszük az életünket. Ezután hirtelen felindulásból felinstalláljuk a *Directory Opus*t Obádovics féle installálási metódussal. Na ezek, és a betöltés után megnyomjuk a '**C**' gombot, (Nem a billentyűzeten!) majd megjelenik hőn várt konfigurációs menünk. Most már nincs más dolgunk, minthogy kezdésként benyomjuk a **Buttons** feliratú gombot. Ha ez megvan, akkor egy tetszés szerinti üres gombot kiválasztunk, majd a **name** felirathoz clickelve megadhatjuk a készülendő button nevét. Egy gyors klick a **New Entry**-re, és beírjuk a következő utasításokat. (Az AmigaDOS, Command stb. feliratokat a tekerős buttonnal érhetjük el.)

Lha-hoz:

```
AmigaDOS  Lha x {f} FILE_ID.DIZ RAM:
Command   FinishSection
Command   Read RAM:FILE_ID.DIZ
SmigaDOS  Delete RAM:FILE_ID.DIZ
```

DMS-hez:

AmigaDOS (Itt azt az útvonalat adjuk meg, ahol az a dms-ünk található, amelyik nem nyit ablakot. Én ezt átneveztem az itt látható névre): /DMS DOS ViewDiz {f}
AmigaDOS Echo "Press Left Mouse Button"
AmigaDOS Lmb

Ezek után már csak ki kell menteni a **config**-ot, és máris láthatjuk az *Opus*ba visszatérve, hogy két **button**nal gazdagabbak lettünk. Használatuk nagyon egyszerű: jelöljünk ki egy **.Lha**, vagy egy **.DMS** kiterjesztésű file-t, majd a megfelelő gombra clickelve megkapjuk a file-ról az info-t, hogy mégis mit csinál az összetömörített program, ha kicsomagoljuk, és elindítjuk. (Persze mindez csak akkor mlködik, ha van a file-unkban FILE_ID.DIZ.)

Létezik még egy olyan file is, amit **LhaDir.Dopus**-nak hívnak, és az **Arexx**-et használja. Ha a főbb buttonokat átírjuk, hogy az **LhaDir.Dopus**-t használja, akkor az LHA kiterjesztési file-okban törölhetünk, copyzhatunk, képet, szöveget nézhetünk meg úgy, hogy nem kell kicsomagolnunk a file-t. De ehhez meg kell lennie az előbb említett file-nak, és egy olyan buttonnal kell rendelkeznünk, ami **GetDir** néven fut (Mondjuk) és a következő beállítást tartalmazza: Az **Arexx** névre állítjuk be a **Command** helyett a buttont, majd beírjuk, hogy **REXX:LhaDir.Dopus Getdir**. A flageknél nem kell beállítanunk semmit. Ha ezt elvégeztük, akkor az **.Lha** file-t kijelölve, majd a **GetDir**-re clickelve megkapjuk az **.Lha**-s file tartamát. Visszatérve a buttonbeállításra, Pl. a **DELETE** buttont a következőféleképpen állítsuk be:

Ahol a **Command, AmigaDOS** etc. utasításokat állítgathatjuk, ott tekerjük a gombot az **Arexx** feliratra, majd írjuk be a következőt: **REXX:LhaDir.Dopus DELETE**. Ez azt, jelenti, hogy a **Delete** utasítást innen fogja végezni, ezáltal az LHA struktúrából is törölhetünk file-okat. Ugyanígy kell megcsinálnunk a **Copy, Move, Rename, Makedir, Show, Play, LoopPlay** stb., tehát a fontosabb, mindenkor használt alapbuttonokat.

Na, hogy most ezt leírtam jöjjön ismét egykét felhasználói proggy. Először egy igen érdekes dologról, a videokazettára való mentésről írok, majd a cikket befejezem, mivel elérkezünk a végéhez. Szóval a videóra való archíválás elég jó dolog, mivel nem kell lemezezni, és videokazettán tudjuk tárolni az egész wincsink tartalmát. Ez akkor előnyös, ha nincs két winchestercsatlakozónk, és ha bekrepál a winyó, vagy ne adj' isten vírusunk volt, akkor nem kell rohangálni, hogy "*Te, haver hozd már át a wincsidet, mert elszálltak az anyagaim*", hanem egyszerűen csak összekapcsoljuk a gépet a videjóval, és mehet a töltés. Tulajdonképpen a videóra való archiválást felfoghatjuk egyfajta streameres megoldásnak is. Szükséges hozzá egy összekötőkábel (végül is ez az egyik legfontosabb dolog). A kapcsolási rajzot nem közöljük, mivel az alkotó hozzájárulása kellene, ami még nincs, esetleg a következő számban már lehetőség lesz erre is. Szóval a kábel mellett még kell a **Video Backup System** nevezetű programocska, amelyből nekem az 1.5-ös AGA-s verzió van meg, és nem hiszem, hogy más verziószámú lé-

tezik, de ez csak az én szerény véleményem. Végül, de nem utolsósorban kell egy A1200-es, persze wincsivel, mivel ha ez nincs, akkor nincs mit learchiválni. Egyértelmű, nem? A program ahhoz képest, hogy meleg verzió (tehát AGA-s, mivel az A1200-esen az 500-as, 500+-os és 600-as gépekhez képest sokkal melegebbek a színek, elég csak megnézni pl. a *Chaos Engine*-t), össz.-vissz. négy színt lehet felfedezni. Vagy még annyit sem. Szerintem elkészíthették volna frankóbban is. No de mindegy, a lényeg az, hogy lehet használni. Tehát begyün a főképernyő, ami az is marad, mert nincs se pull-down menü, se más kutyafüle. A bal oldalon különféle buttonokat láthatunk, a jobb oldalon pedig az információs részt. A buttonokon a következő feliratokat láthatjuk:

Floppy Backup: Ezzel egy-egy lemez tartalmát archiválhatjuk le. A szokásos módon először rákérdez minden marhaságra, aztán indulhat a videó (Nem a banzai) (**Yikes! — Getto**).

Floppy Restore: Ez érdekes módon az előző funkciónál elmentett cuccok visszatöltésére szolgál.

File System Backup: Na ez az a funkció, amellyel a winchesterről file-okat, vagy egész könyvtárakat jelölhetünk ki backupolás végett. Megnyit egy requester-t, ahol kijelölhetjük a nekünk kellő directory-kat.

File System Restore: Mily meglepő, ez az előző ellentettje.

File System Verify: Ezzel tudjuk ellenőrizni, hogy a felvétel sikerült-e.

Log File: Ezzel egy olyan file-t készíthetünk a wincsire, amiben elraktározza a program a backup-ok tartalmát info stílusban. Itt térek ki arra, hogy a **VBS** a videokazettán egy képet készít az elejére, amiről megtudhatjuk a kazetta tartalmát számítógép nélkül is. Ez úgy néz ki, hogy berakjuk a kazit a videóba, majd elindítjuk, és pár másodperc után megjelenik egy felirat, ami tudatja velünk, hogy mi található a kazettán (ha azt a feliratot látod, hogy Erotikus Fantáziák, vagy valami hasonlót, akkor valamit elrontottál...).

Delete Log File: Ezzel letörölhetjük a nemkívánatos **Log File**-unkat.

Update Log File: Felfrissíthetjük a **Log File**-t.

Create New Log: Új **Log File**-t készíthetünk.

Az utolsó button a **Quit VBS**, amivel kiléphetünk a munkapadba. Hasznos kis proggy ez, de mindenki saját maga döntse el, hogy megbízik-e benne vagy sem. Van aki esküszik rá, van aki átkozódik miatta, na mindegy. Mi foglalkozzunk mással.

Itt a rovat végén említeném meg egy barátom zseniális **safe** programját, amely saját fejlesztése, és valójában egy érdekes módon megírt **encryptor**. Az **encryptor**-okról azt kell tudni, hogy egy egyfajta password-ös védelmi rendszer, ami akkor fontos, ha az adatainkat meg szeretnénk védeni mások kíváncsi szeme elől. Pl. Saját fejlesztésű programjainkat, magánjellegű textfile-okat stb. Ez az újfajta védelmi rendszer annyiból áll nagyvonalakban, hogy törli a partíciós táblát, és még a **HdToolBox** sem ismeri fel a winyót, mert azt írja ki rá, hogy **Unknown**, de emellett boot-ol a rendszerpartíciónk. A következő rovatban a szokásostól eltérően, megszólal a készítő, és bővebb tájékoztatást ad a programról, hogy mit mikor miért csinál. Addig is jó ***Opus***-ozást kívánok mindenkinek.

▪ *Evil Csika*

PC (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: WERNER ZSOLT (DADA)

Szia mindenkinek, először is egy örömhírrel kezdeném — igen, **végre nekünk is van Freenet-ünk!** A részletekről alább szólunk. Aztán mi lesz még? Temérdek profibbnál profibb rutin és ötlet... Jó szórakozást! Kicsit sok anyag jött össze, megint volt mit vagdosni.

Még egy dolog bevezetőként: úgy próbálom ezt a **PC**-infót összehozni, hogy minden számban legyen 2-3 c00l, eredeti (a témát még nem tárgyalta sem a CoV, sem más mag), rövid rutin, amelyek önmagukban is futásképesek, de természetesen nagyobb intróba/demóba is befűzhetőek. Fordításuk a **TASM név**, majd **TLINK** *[/t]* **név** parancsokkal történik (a /t-t akkor írjátok be a *Turbo Link*-nek, ha külön jelezzük, hogy **COM** file-ról van szó). Másik dolog a **C65**-ök kérdése, amiről jópáran kérdeztetek — nos, régen elkapkodták azt a pár száz darabot, amit kiárusítottak — azt ajánlom, olvassátok az **Usenet** (ami a **Freenet Hungary**-n át már mindenki számára elérhető) *comp.sys.cbm* newsgroup-ját, hátha valaki el akarja adni (nem hinném — én mindenesetre egyetlen ilyen hirdetéssel nem találkoztam ezidáig, pedig rendszeresen olvasom a group-ot. Ha jól emlékszem, vagy az **EXE**-ben, vagy az **Árvutimaailm**-ban (két eszméletlen cool észt **PC**-s lap, az **EXE** a legtöbb nyugati magot lenyomja — na itt egy rendelési cím is: **eif@eif.ee**, ne mondjátok, hogy eltitkolom kedvenc magjaim beszerzési forrását :-)) volt egy cikk a **C65**-ök jövőjéről — de kokrétumot ők sem mondtak). Még egy dolog: mindenkinek ajánlom a köv. **FTP** site-ot: *129.171.68.2*, login: *ftp*, a */dirk* könyvtárban van pár dolog (pl. az itteni források, magyar diskmagok, demók, egy általam írt egyetemi jegyzet az **InterNet**-ről stb).

Csillagok

Meglehetősen közismert attrakcióról van szó, megvalósítása azonban némely demókban enyhén szólva gyatra futásidejű véletlenszám-generálás stb. Nos, egy kis elméleti alapozás, majd egy színvonalas rutin.

Először is, a csillagok mozgását **3D**-ről kell lekonvertálnunk a képernyőre, azaz **2D**-re. Ebből már látszik, amennyiben **3D**-ben írjuk le a csillag mozgását, az pofonegyszerűen képernyőre rajzolható lesz, és a képernyő középpontjától **[virtuális (0,0)]** számított pozíciója, pillanatnyi, a keret felé irányuló sebessége, valamint fényessége attól a virtuális (nevezzük **Z**-nek) távolságtól függ, ami elválasztja a képernyőt a csillagtól (kisebb távolság — gyorsabb mozgás stb). El lehet szórakozni egy **globális** *zoom* bevezetésével is — ha ugyanis a képernyőkoordinátákat a következő módon számítjuk, akkor a Zoom = 1-re (nincs korrekció) a 100. képernyősor közelében csillagtúltengés lesz; Zoom = 2..4 pont megfelelően hozza úgy közelebb a képernyő közepét, hogy minden irányban egyenletes lesz a csillagok eloszlása, és középütt sem lesz még zavaró, sötét lyuk (a **PASCAL** véletlengeneráló programot ui. ZOOM = **2**-re optimalizáltam — ekkor a képernyő közepének úgy 10 pont sugarú környezetében nem jelenhetnek meg csillagok — ezeknek ugyanis nem lenne elég idejük arra, hogy elérjék a keretet, hanem előbb megszűnnének, ami bizony igen csúnyácska). A **Zoom = 0.5** szintén felettébb érdekes (mint egy repülőszimulátor, leszálláskor) — lásd a ;****ZOOM kommentű **(bold)** sort, az SHL-t cseréljétek SHR-re.

ScXpos = Zoom * Xpos / Zpos
ScYpos = Zoom * Ypos / Zpos

Természetesen érdemes bitléptetéssel megoldani a zoomolást — vagy már eleve úgy átírni a **PASCAL** programot, hogy már ott osszunk le/szorozzunk fel (futásidőben ez 3 órajel nyereséget jelent >=386-on. Itt említem meg, hogy egy **IMUL** átlag 20 órajel veszteséget okozna).

Természetesen a képernyőn levő csillagokat tömbben tároljuk, s ennek rekordjaiba az aktuális X, Y pozíciót, a pont előző pozíciójának offsetét és a fényességet írjuk; innen folyamatosan töröljük a képernyőről kilépett csillagok bejegyzését (ezután **nem** rendezzük a tömböt, ez mindenképpen megéri, hisz a veszteségünk csak az lesz, hogy üres tömbelemet KERESNÜNK kell majd, míg időnyereségünk ezzel szemben óriási). Amennyiben van még a tömbben hely (a *MaxNumOfStars* nagyobb, mint az aktív csillagok számát tartalmazó *ActiveStars*), akkor oda egy előre elkészített tömbből benyomunk egy **X** és egy **Y** értéket (a **Z**-t maximálisra állítjuk — max. távolság az élettartam kezdetén), színárnyalatot is választunk a csillag számára, majd persze *inc(***ActiveStars***)*.

A mozgatás során a tömbelem által meghatározott X,Y pozícióról töröljük a régi pontot; X,Y új értékének számolása (check: **Z<>0** és **X*256/ZPos<$7fff**-nullával osztás, ill. túlcsordulás) és értéktartomány-ellenőrzés. Ha még képernyőn van a pont, úgy megnöveljük a fényességét (**Z** — amit ezután eggyel csökkentünk — függvényében) és kirajzoljuk.

A **Z** függvényében csökkenő fényesség előállítása úgy oldattatik meg, hogy az **ActiveColor** = BaseColor + ZPos/256 képlet által megszabott értéktartományon belül definiáljuk a **VGA** 256 színét. Egy kis matek: ha **16** fényességértéket akarunk (ami bőven elég) minden színárnyalathoz rendelni, akkor a kezdeti **Z** értéket **16*256**-ra kell választanunk.

Mint már említettem, érdemesebb a random számokat táblázattal megadni — hogy ezt hogy generáljuk, az általában tökmindegy. Lehet **RND**-vel, lehet úgy, hogy pl. egyenletesen, egyesével növekvő tömböket hozunk létre egy **FOR**-ral, amelynek elemeit aztán összekeverjük stb. Én az előbbit használtam. A táblázat mérete szintén nem életbevágó — 60-70 integer felett már nem nagyon mozognak azonos pályán a pontok. Az értéktartományról: zárjuk ki a

túl kicsiny abszolút értékű pontokat, valamint a **Zoom** értékének függvényében generáljuk a random számokat.

Következzék a véletlenszámokat tartalmazó *include* file-t előállító program listája!

```
const ActiveStars = 400;
TooLow =5;
Highest = 200;
var    OutFile: text;
i: integer;
TheLastByteInASCIIInTheCurrentRow:
  byte;
RandNummy: integer;
begin
TheLastByteInASCIIInTheCurrentRow: =0;
assign(OutFile,'StarBPos.dat');
rewrite(OutFile);
writeln(OutFile,'BegPosRandTable dw 0');
for i: =1 to ActiveStars do begin
 if TheLastByteInASCIIInThe
   CurrentRow =0 then
   write(OutFile,'dw ');
 inc(TheLastByteInASCIIInTheCurrentRow)
  ;
repeat
 RandNummy: =(Random(Highest*2)-
  Highest);
until(abs(RandNummy) > =TooLow);
 write(OutFile,ord(RandNummy):4);
 if TheLastByteInASCIIInThe
   CurrentRow < >10 then
   write(OutFile,',')
else begin
 write(OutFile,#13,#10);
 TheLastByteInASCIIInThe
   CurrentRow: =0;
end;
end; {for i}
close(outfile);
end.
```

Ennyi alapozás után már nem okoz gondot a következő program értelmezése sem (fordítás előtt term. a fenti PASCAL rutint futtassuk le, hogy a random táblázat rendelkezésre álljon!). A code **COM**-ra is fordítható.

```
main_seg segment    byte    public
      assume cs:main_seg; ds:main_seg
.386
LOCALS ;feltételes ugrás-túlcsordulás ellen
org     100h
START:  JMP ENTRY
INCLUDE StarBPos.dat
  ; kezdő Randomértékek
  ; most definiáljuk az egy aktív pontot
   leíró struktúrát
Star_Struc       STRUC
 X       dw 0
 Y       dw 0
 Z       dw 0
 OldDi   dw 0
  ;a screenről törlendő pont, a000:XXXX
  formátumban (Di: azért ilyen faramuci a
  neve, mert a DI regiszterrel címezzük a
  képernyőmemóriát)
 ActiveColor   db 0
  ;a pont kezdőSZÍNE — a fényességet
  minden lépésben külön számoljuk.
Star_Struc       ENDS

StarStrucSize = 2+2+2+2+1
  ; a fenti struktúra mérete- a tömbépítés
  érdekében

WidthOfScreen EQU 320
HeightOfScreen EQU 200 ;hol a border?

NumRnds      EQU 400
  ; hány random számunk van az adatfile-
  ban?
MaxZpos      EQU 4096
  ; már láttuk, miért épp ennyi (16*256)
MinZpos      EQU 2
MaxAllowedNumOfStars    EQU 190
NumColors    EQU 5 ; hány alapszín van?

StarMovingSpeed    dw  20
  ;milyen gyorsan mozogjanak a csillagok?
StarMovingMaxSpeed EQU 90
  ;a képernyő szélénél ne lépjünk túl egy
  adott sebességet a 'darabosság' elkerü-
  lése érdekében

  ; most két kezdőpointert definiálunk;
  mindkettő a random táblázatra mutat.
  Értékük közömbös, csak az a lényeg,
  hogy ne legyenek egyenlőek.
Xindex       dw 0
Yindex       dw 1
Cindex       dw 0
  ;az első csillag színe a ColorChart leg-
  első kettős indexén át címződik.
ColorChart  db  0,16,32,48,64,80
  ;ez a másodlagos index a kezdőszínekre.
Stars          Star Struc
  MaxAllowedNumOfStars DUP (< >)
  ;felépítettük a tömböt a fent tárgyalt re-
  kordokból
NumActive   dw  0
  ;hány képernyőn levő csillagunk van?
  ;most definiáljuk az alapszíneket- ne le-
  gyenek túl rikítóak :-). Legegyszerűbb a
  FIRE-rutinnál már látott FOR-ciklust (itt
  fordításidejű makró) alkalmazni.
Palette      db  3 dup (0)
  ;fekete a nem látható pontok színe
i = 15
 REPT   16
  db  2*i,3*i,4*i
  i=i-1
 ENDM
i = 15
 REPT    16
  db  2*i,2*i,4*i
  i=i-1
 ENDM
i = 15
 REPT   16
  db  3*i,3*i,4*i
  i=i-1
 ENDM
i = 15
 REPT    16
  db  3*i,2*i,4*i
  i=i-1
 ENDM
i = 15
 REPT    16
  db  3*i,3*i,3*i
  i=i-1
 ENDM
i = 15
 REPT    16
  db  2*i,4*i,3*i
  i=i-1
 ENDM

FindPlaceAndPutTheNewStar PROC NEAR
  ;helyet keres az új pontnak és beállítja
  az alapparamétereit.
 pusha
 mov ax,cs
 mov es,ax
 mov ds,ax
 cmp [NumActive],
   MaxAllowedNumOfStars
  ;van-e még hely egy új csillagnak?
jae NoPlaceForNewStar
  ;keresés — végtelenül egyszerű
mov si,0
MaybeTheNext:
cmp word ptr [Stars.Z+si],0
je  FoundOne
add si,StarStrucSize
cmp si,
  MaxAllowedNumOfStars*StarStrucSize
jb  MaybeTheNext
jmp NoPlaceForNewStar
FoundOne:
  ;SI épp egy üres rekord kezdetére mutat!
mov di,[Yindex]
  ;Yindex a véletlentáblát címezi — a
  kezdő Y értéket onnan hozzuk át,
  miután megdupláztuk — ne feledjük, a
  táblázat az előjelek miatt INTEGER
  elemekből áll!
add di,di
mov ax,[BegPosRandTable+di]
  ;na itt jön a ****ZOOM! Elhagyható
  utasítás, ha a PAS progot átírjuk
  (duplázott értéktartomány stb.)
shl ax,2
mov [Stars.Y+si],ax ;elmentjük
mov di,[Xindex]
  ;és ugyanezt megismételjük a kezdő X-re
 add di,di
 mov ax,[BegPosRandTable+di]
 shl ax,3
 mov [Stars.X+si],ax

 mov [Stars.Z+si],MaxZpos
  ;Z a maximulmról indul
 inc [NumActive] ;a számlálót megnöveljük
 mov di,[Cindex]
  ;a színek közül nem random-módon, ha-
  nem szép sorban választunk (increase)
 mov al,[ColorChart+di]
  ;az alapszín betöltése
 mov [Stars.ActiveColor+si],al
  ;és elmentése
 inc [Cindex]
 cmp [Cindex],NumColors
  ;ha a sorrendben utolsó szint is kiosztot-
  tuk, akkor visszaállunk az első színre
 jb ThereAreEnoughColoursLeft
 mov [Cindex],0
ThereAreEnoughColoursLeft:
 inc [Yindex]
 cmp [Yindex],NumRnds
 jb YindNotZero
 sub [Yindex],NumRnds
 YindNotZero:
 inc [Xindex]
 cmp [Xindex],NumRnds
  ;végigértünk-e már az egész listán?
 jb XindNotZero ;még nem
 inc [Yindex]
  ;a következő pont számítása- mind x-re,
  mind y-ra
 mov ax,[Yindex]
 cmp ax,[Xindex]
  ;még lecheckeljük a Xindex=?Yindex re-
  lációt: ha teljesül, akkor az Y=1*X
  egyenes mentén mozognánk, ami nagy
  mennyiség esetén már nem túlzottan
  előnyös (ilyenkor egyszerűen eggyel
  megnöveljük az Y leendő értékét)
 jne OkNoDangerOfXequToY
 inc [Yindex]
OkNoDangerOfXequToY:
 mov [Xindex],0
XindNotZero:
NoPlaceForNewStar:
 popa
 ret
FindPlaceAndPutTheNewStar ENDP

DisplayStars PROC NEAR
 pusha
 mov ax,cs
 mov ds,ax
 mov ax,0a000h
  ;ezt azt hiszem mindenki érti :)
 mov es,ax

 mov si,0
  ;minden csillagon végighaladunk —
  amennyiben a Z kordinátája 0-t tartal-
  maz, akkor nem foglalkozunk vele to-
  vább, hisz inaktív.
LetsDisplayTheNextDot:
 mov cx,[Stars.Z+si]
 or cx,cx
 je InactiveStar ;inaktív bejegyzés
 mov di,[Stars.OldDi+si]
  ;előhalásszuk a rekordból a törlendő elő-
  ző mozgásfázisú screenpont offsetcímét
 mov byte ptr es:[di],0
  ;persze a screent címezzük, a 0. index a
  fekete színre mutat.
 cmp cx,MinZpos
  ;és itt ellenőrizzük azt is, nincs-e túl
  közel a csillag — ha igen, Z:=0
 jl KillActualStar
 mov ax,[Stars.Y+si]
 movsx dx,ah ;Ypos-t 256-tal szorozzuk
 shl ax,8
 idiv cx
  ;a Z-koordinátával osztunk — lásd az el-
  méletnél említett képleteket!
 add ax,HeightOfScreen/2
  ;az Y pozíciót 100-zal növeljük, hisz a
  csillagok forrása (160,100)-ban van.
 mov di,ax
 cmp di,HeightOfScreen
  ;befér még a screenre?
 jae StarNewCoordOverFlow
  ;nem, szintúgy lelőhető
```

```
imul di,WidthOfScreen
 ;DI=Y*WidthOfScreen
 ;most X-re is elvégezzük a címszámítást
  és a keret-ellenőrzést
mov ax,[Stars.X+si]
movsx dx,ah ;Xpos*256
shl ax,8
idiv cx ;Zpos-zal osztunk, és mint fenn...
add ax,WidthOfScreen/2
cmp ax,WidthOfScreen
jae StarNewCoordOverFlow
add di,ax
 ;DI=Y*WidthOfScreen+X (a000:XXXX)

mov [Stars.OldDi+si],di
 ;hogy majd megtaláljuk a később tör-
 lendő pontot
 ;és a fényességet átállítjuk Z függvényé-
  ben — lásd a fenti képleteket!
add ch,cs:[Stars.ActiveColor+si]
mov es:[di],ch
 ;ki a screenre az adott színű ponttal
mov ax,cs:[StarMovingSpeed]
sub cs:[Stars.Z+si],ax ;sebesség
InactiveStar:
add si,StarStrucSize
 ;a következő rekordra állunk
cmp si,
  MaxAllowedNumOfStars*StarStrucSize
 ;ugyanakkor checkeljük, hogy nem lép-
 tük-e még túl a rekordokat tömörítő
 tömb max. méretét
jb LetsDisplayTheNextDot
popa
ret

StarNewCoordOverFlow:
mov [Stars.Z+si],1
 ;Z:=1, szóval dec(Z) után pont inaktivi-
 záljuk a pontot.
jmp short InactiveStar
 ;vissza az előző rutinra
KillActualStar:
mov [Stars.Z+si],0
 ;az aktuális csillag törlése
dec [NumActive]
jmp short InactiveStar
DisplayStars ENDP

ENTRY:
mov ax,cs
mov ds,ax
mov es,ax

mov ax,0013h ;320x200x256
int 10h
 ;kilőkjük a palettát a VGA kártyára
mov dx,offset Palette
mov ax,1012h ;palettaírás
mov bx,0
mov cx,256 ;mégpedig az egész palettáé
int 10h

MainProgLoop:
call FindPlaceAndPutTheNewStar
call FindPlaceAndPutTheNewStar
 ;1 lépésben 2 új pontot rajzolunk a kép-
 ernyőre
mov dx,3dah
 ;és várjuk a függőleges viszafutást, majd
 annak végét
VRT:
in al,dx
test al,8
jnz VRT
NoVRT:
in al,dx
test al,8
jz NoVRT

call DisplayStars

mov ah,1 ;nyomtunk vmi gombot?
int 16h
jz MainProgLoop ;nem
mov ah,0
int 16h
 ;van itt még egy szokásos gyorsító-
 lassító bill.figyelés is
cmp al,"+"
jne NoFaster

inc [StarMovingSpeed]
cmp [StarMovingSpeed],
  StarMovingMaxSpeed
jbe MainProgLoop

mov [StarMovingSpeed],
  StarMovingMaxSpeed
jmp MainProgLoop

NoFaster:
cmp al,"-"
jne NoSlower

dec [StarMovingSpeed]
cmp [StarMovingSpeed],0
jge MainProgLoop

mov [StarMovingSpeed],0
jmp MainProgLoop

NoSlower: ;se nem +, se nem -: kilépünk
mov ax,0003h ;80x25x16
int 10h
mov ax,4c00h
int 21h ;DOS

main_seg    ends
end start
END
```

Filled-polygon rutin

Elős(z)ör minden komment nékül lenyomok itt egy filled-polygon rutint (by *Psycho/TSI*), aztán majd jön egy kevéske magyarázat is...

Ha a stuffzot beírjátok és lefodítjátok obj-re, akko' utána extern funkcióként elérheti-tek, ofcoz miután összelinkeltétek a saját programotokkal.

Ellenben, ha valaki codál egy object kirakót, akkor jobb a függvényt a poly kirakó köré építeni, vagy azt beilleszteni. Nagy számú polygon esetén egy call optimális esetben is 7*polygon (386) órajel ciklust igényel. 500 polygonnál hmmm, kicsit sok, nem? Nem beszélve a járulékos utasításokról.

Sorry, talán egy kicsit érthetetlen lesz, ugyanis optimalizálva van. Sajna, kedves **DADA** most szólt (**DADA: na igen, megint túl sok időt szúrtam el (?) az iRC-n, és lapzárta után jöttem rá, hogy még egy sort sem kódoltam a köv. CoV-ba...**), hogy írjak má' valamit, és ezt találtam a legértelmesebbnek. Persze van még rajta javítani való, ennek ellenére megítélésem szerint nagyon gyors... Tudjátok mennyit lehet javítani a sebességen optimalizálással???
A source lassan másfél éves lesz, de talán még most is viszi a pálmát. I hope...
Mint látható, **386** code, tehát fölösleges, leveleket írni, hogy mé' nem megy XT-n.

```
;Psycho/TSi Alive! (C) '93
PUBLIC      PUTPOLY320
PUBLIC      V1_X
PUBLIC      V1_Y
PUBLIC      V2_X
PUBLIC      V2_Y
PUBLIC      V3_X
PUBLIC      V3_Y
PUBLIC      POLYCOLORW

.386    ;Ez mi??
.MODEL USE16 SMALL
.DATA

V1_Y        DW    0
V1_X        DW    0
V2_Y        DW    0
V2_X        DW    0
V3_Y        DW    0
V3_X        DW    0

.CODE

MAKELINE320
MACRO
MOV   WORD PTR CS:ENDML320+1,CX
MOV   WORD PTR CS:ENDML3202+1,DI
CMP   CX,DI
JGE   SHORT NOXCHGCAML320
XCHG  CX,DI
NOXCHGCAML320:
CMP   CX,319
JBE   SHORT CXNG320
JNG   SHORT ENDML320
MOV   CX,319
CXNG320:
CMP   DI,319
JBE   SHORT AXNG320
JG    SHORT ENDML320
XOR   DI,DI
AXNG320:
SUB   CX,DI
ADD   DI,DX
POLYCOLORW:
MOV   EAX,0FFFFFFFFH
SHR   CX,1
JNC   SHORT NOEVENCXML3201
STOSB
NOEVENCXML3201:
SHR   CX,1
JNC   SHORT NOEVENCXML3202
STOSW
NOEVENCXML3202:
REP   STOSD
ENDML320:
MOV   CX,0FFFFH
ENDML3202:
MOV   DI,0FFFFH
ENDM

PUTPOLY320:
MOV   DWORD PTR CS:PPEAX+2,EAX ;1
MOV   DWORD PTR CS:PPEBX+2,EBX
 ;Most mit nézel
MOV   DWORD PTR CS:PPECX+2,ECX
 ; olyan muján??
MOV   DWORD PTR CS:PPEDX+2,EDX
MOV   DWORD PTR CS:PPESI+2,ESI
MOV   DWORD PTR CS:PPEDI+2,EDI
MOV   DWORD PTR CS:PPEBP+2,EBP
MOV   ESI,DWORD PTR V1_Y      ;3
MOV   EBP,DWORD PTR V2_Y
MOV   EDI,DWORD PTR V3_Y
CMP   SI,BP
JLE   SHORT V1_TO_V2
XCHG  ESI,EBP
V1_TO_V2:
CMP   SI,DI
JLE   SHORT V1_TO_V3
XCHG  ESI,EDI
V1_TO_V3:
CMP   BP,DI
JLE   SHORT V2_TO_V3
XCHG  EBP,EDI
V2_TO_V3:
MOV   DWORD PTR V1_Y,ESI
MOV   DWORD PTR V2_Y,EBP
MOV   DWORD PTR V3_Y,EDI
MOV   WORD PTR
  CS:PUTPOLY_MCIK+2,BP  ;2
MOV   WORD PTR CS:TO_WV3_Y+2,DI
MOV   AX,WORD PTR
  CS:POLYCOLORW+2
MOV   WORD PTR
  CS:POLYCOLORW+4,AX
MOV   CX,V1_X     ;4
XOR   AX,AX
MOV   DX,AX
MOV   BX,DI
SUB   BX,BP
JE    SHORT NO_OP_WV23
MOV   WORD PTR
  CS:TO_WV23_MREM+1,BX
MOV   BYTE PTR
  CS:TO_WV23_RA+5,47H  ;4.1
MOV   AX,V3_X
SUB   AX,V2_X
CWD
IDIV  BX
JS    SHORT NO_OP_WV23
MOV   BYTE PTR
  CS:TO_WV23_RA+5,4FH  ;4.2
NEG   DX
NO_OP_WV23:          MOV   WORD PTR
  CS:CHG_WV23+5,AX
MOV   WORD PTR
  CS:TO_WV23_REM+5,DX
XOR   AX,AX ;5
MOV   DX,AX
SUB   BP,SI
JE    SHORT NO_OP_WV2
MOV   WORD PTR
```

```
  CS:TO_WV2_MREM+2,BP
MOV   BYTE PTR CS:TO_WV2_RA,47H
MOV   AX,V2_X
SUB   AX,CX
CWD
IDIV  BP
JS    SHORT NO_OP_WV2
MOV   BYTE PTR CS:TO_WV2_RA,4FH
NEG   DX
NO_OP_WV2: MOV  WORD PTR
  CS:NOOVWV3+2,AX
MOV   WORD PTR
  CS:TO_WV2_REM+2,DX
XOR   AX,AX ;6
MOV   DX,AX
MOV   BX,DI
SUB   BX,SI
JE    SHORT NO_OP_WV3
MOV   WORD PTR
  CS:TO_WV3_MREM+2,BX
MOV   BYTE PTR CS:TO_WV3_RA,41H
MOV   AX,V3_X
SUB   AX,CX
CWD
IDIV  BX
JS    SHORT NO_OP_WV3
MOV   BYTE PTR CS:TO_WV3_RA,49H
NEG   DX
NO_OP_WV3: MOV  WORD PTR
  CS:TO_WV3_INT+2,AX
MOV   WORD PTR
  CS:TO_WV3_REM+2,DX
MOV   AX,SI ;7
MOV   DX,SI
SHL   AX,8
SHL   DX,6
ADD   DX,AX
MOV   DI,CX
MOV   BYTE PTR CS:NO+1,OFFSET
  PUTPOLY_MCIK-(NO+2)
PUTPOLY_MCIK:
CMP   SI,0FFFFH            ;^^-Hát
  em'meg mit???
JE    CHG_WV23      ;6.2
NO_CHG_WV23:       CMP   SI,199 ;8
JA    SHORT NOONSCREEN
MAKELINE320              ;9
NOONSCREEN:
INC   SI ;10
TO_WV3_INT:
ADD   CX,0FFFFH
TO_WV3_REM:
SUB   BX,0FFFFH
JNC   SHORT NOOVWV3
TO_WV3_MREM:
ADD   BX,0FFFFH
TO_WV3_RA:
INC   CX
NOOVWV3:
ADD   DI,0FFFFH
TO_WV2_REM:
SUB   BP,0FFFFH
JNC   SHORT NOOVWV2
TO_WV2_MREM:
ADD   BP,0FFFFH
TO_WV2_RA:
INC   DI
NOOVWV2:
ADD   DX,320
TO_WV3_Y:
CMP   SI,0FFFFH
NO:
JNG   SHORT PUTPOLY_MCIK     ;11
PPEAX:
MOV   EAX,0FFFFFFFFH
PPEBX:
MOV   EBX,0FFFFFFFFH
PPECX:
MOV   ECX,0FFFFFFFFH
PPEDX:
MOV   EDX,0FFFFFFFFH
PPESI:
MOV   ESI,0FFFFFFFFH
PPEDI:
MOV   EDI,0FFFFFFFFH
PPEBP:
MOV   EBP,0FFFFFFFFH
RET
CHG_WV23:   MOV   WORD PTR
  CS:NOOVWV3+2,0FFFFH       ;12
TO_WV23_REM:      MOV   WORD PTR
  CS:TO_WV2_REM+2,0FFFFH
TO_WV23_RA:       MOV   BYTE PTR
  CS:TO_WV2_RA,47H
MOV   BYTE PTR CS:NO+1,OFFSET
  NO_CHG_WV23-NO+2
TO_WV23_MREM:     MOV   BP,0FFFFH
MOV   WORD PTR
  CS:TO_WV2_MREM+2,BP
MOV   DI,V2_X ;Ap·uu! Most akko' tudok
  vele
JMP   NO_CHG_WV23 ; játszani?

END ;Ezt vártad a legjobban...
```

A fordítást TASM V3.1-gyel végeztem, lehet, hogy a MASM nem csípi ezek PSEUDO-kat, de elvileg tudnia kellene... Bizonyára nagy boci szemekkel nézitek a listát, de sajna ahhoz, hogy speedy legyen, kell egy kis önmódosítás. Tuti, hogy megy, ha nem került bele nodma húba. Ezt fogom használni az új **Scanner**ben, igaz kissé jobban megkutyulva... A fillezés *chunky* módban műk'szik, ha valakinek van kedve a makeline makrót átírhatja *four-chain*re.
Miért van makróban a vonalhúzó? Így talán egy kicsit áttekinthetőbb a rutinhoz képest. Az *output buffer* helyét az extra szegmens mutatja. Mivel bármilyen geometriai alakzatot meg lehet határozni háromszögek iterációjával, és mivel ez a leggyorsabb, ezt használja szinte minden *polygon* rutin. Egy négyzetet pl. le lehet írni két háromszöggel, míg a *squad-polygon* algoritmus kissé bonyolultabb. Persze nem érdemes egy gömböt háromszögekkel meghatározni, mivel minden nézetből kör az alakja, aminek viszont elég gyors algoritmusa van, de ha árnyékolni kell a gömb felszínét, vagy texturázni kell, akkor érdemes megvalósítani a háromszög-iterációt. A rutin konzekvensen végighalad a **V1** és **V2** (rendezés utáni értékre vonatkozik) között. A háromszög alapjául vesszük a **V1,V2** szakaszt, ez nem fog változni a ciklus során. Ellenben a **V3** — mivel nem eleme **V1,V2** szakasznak — miatt külön kell számolni a **V1,V3** és a **V3,V2** oldalakat. Tehát iránytangenssel külön-külön meg kell határozni a (**V1,V3**), (**V2,V3**) és (**V1,V2**) oldalakat. Ha netalántán a (**V1,V2**) síkon lenne a **V3**, akkor a változó gyakorlatilag használaton kívül lesz, bár magában a ciklusban ez nincs szelektálva.

A vátozók:

POLYCOLORW a *polygon* színe word-ben, tehát nyugodtan lehet két különböző színnel fillezni, szép pepitára...
V1_X Az első pont abszcisszája.
V1_Y Az első pont ordinátája.
V2_X ...
V2_Y ...
V3_X ...
V3_Y ...

Mivel a **polycolorw** egy **CS** offset, ezért érdemes a következővel kiegészíteni:
POLYCOLOR = WORD PTR
CS:POLYCOLORW + 2

Ezzel sikeresen elkerülhető a *"Mé' nem működik apu?"* című kérdés, hiszen nem írjuk felül az op. code-ot. Persze ha valaki odafigyel, ez nem fodulhat elő.

1.: A rutin belépéskor, a regiszterek tartalmát nem a stackbe menti, hanem a codeba. Ha megnéztek egy órajel táblázatot, látni fogjátok, hogy miért: maga a *PUSH-POP* utasításpáros **386**-on **6** órajelciklusba kerül, míg így csak **4**-be, **486**-oson a különbség még jobban kiéleződik. Egy olyan rutinnál, ami sokszor hívódik meg egymás után, ennyi is számít. A MOV utasítás használatakor, ha esetleg nem *immediate*-t használunk, akkor egy ún. *register code* az első, majd ezután jön az op. code (**8B**), tehát az utasítás két byte plusz operandus. Mivel az offset cím (**PPEAX**) magát a *command*ot mutatja, ezért még két byte-al növelni kell (**PPEAX + 2**).
Na mindegy, szép sorjában elmentjük a regiszterek tartalmát...

2.: A **vertex**ek rendezése ordináta alapján. Az első változó páros (**V1**_) fogja tartalmazni a kiindulási koordinátákat, a második az esetleges irányváltozás pozícióját, míg a harmadik a végpontot.
Erre pont megfelelnek a **32**-bites regiszterek, a két word típusú adatot együtt mozgatjuk egy szimpla **XCHG** utasítással.
Ja, ha lehet, ne változtassátok meg a változók sorrendjét...

3.: Az alapvető változók *inicializálása*. Kettő a főciklusba megy az előbb vázolt módon.
A polygon színét átkonvertálja **dword** típusúra, hogy **STOSD**-lal lehessen fillezni-ez nálam kb. **10%** sebességnövekedést eredményezett, persze **386 SX**-en talán észrevehetetlen lesz a duplaszó használata.
Ha valaki four-chainen töri a fejét, akkor nyugodtan kiiktathatja...
A **PUTPOLY_MCIK** a ciklusfeltétel, tehát ekvivalens **V3_Y-V1_Y**-nal.
A **NO_CHG_WV23** "szabályozza" a második háromszög értékeinek az inicializálását. Ej be szép...

4.: A V2,V3 szakasz iránytangensének meghatározása. Az eredményt, a hányadost és a kvócienst is felhasználjuk a következőképpen: az **AX**-ben lévő érték, osztás után, a hányados, ezt minden egyes lépéskor a ciklusban hozzáadjuk az előző pozícióhoz. Viszont a maradékkal egy változón végzünk műveletet, melynek a határértéke az osztandóval egyenlő és ha túlcsordulás van, az előjelnek megfelelően csökkentjük vagy növeljük a pozíciót.
Mivel két előjel van, s ezeknek egy-egy művelet felel meg, a codeba írunk egy **DEC** vagy egy **INC** utasítást (**4.1,4.2**).
Itt van néhány láma dolog, de fr*ncnak sincs kedve kijavítani, ill. módosítani. Működni működik, s nem *Pascal* sebességgel (Oopps! Sorry pacalosok).
Bár ez valamelyest különbözik a többihez képest. Itt az eredményt nem a ciklusmagba mentjük, hanem egy olyan mellékágba, amely csak egyszer hívódik meg az egész végrehajtás során. Persze nyugodtan lehetett volna a ciklusba építeni ezt a rutint, de a feltételvizsgálat (**6.2**), ha feltétel teljesül, **7** órajelciklust igényel, ha pedig hamis, akkor csak kettőt. Tehát, ha a ciklusmagban lenne a változó módosítás, akkor **TO_WV3_Y 1** alkalommal **7** óraciklust igényelne, ám a mostani megoldással csak 2 ciklust használ. Komprende?

5.: Akárcsak az előző, de ez az **V1,V3** szakasz iránytangensét számolja, amit az egész cikluson keresztül use-olunk. Ezt viszont már a ciklusba írjuk.

6.: Mint az **5.**, csak az alapot kalkulálja...

7.: A kezdő offset egyenlő **V1_Y*320**, szorzás nincs, van viszont **shl**, azaz biteltolás balra. Így **V1_Y<<8** (**256*) + **V1_Y<<6** (*64*) hatásában megegyezik egy **mul**-lal, csak mindezt 4 *koksz* alatt...
Ezek után van egy rettentő csini utasítás... Egy relatív címet írunk a *JNG* utasításhoz, hogy tudjon hova ugrálni, s mivel ez a futás során megváltozik, sajna ez okból ismét felül kell írni.

8.: Ha **Y** előjel *nélkül* nagyobb, mint *199*, nem rakjuk ki a vonalat.
Azaz, ha az **Y** negatív (nagyobb mint *7FFF*h) ugrunk.

9.: Talán ez leglámább rész az egészben... Ha a két abszcissza, amely között egy vonalat húzunk, nem megfelelő sorrendben van, akkor felcseréljük őket.
Esetleg ha még kilógnának a screenből, akkor megfelelően beállítjuk — és legnagyobb örömünkre meghúzzuk a vonalat.
Ofcoz, ebben is kutyulni kell, hiszen különben nem lenne elég sz*r code.
A **STOSD** utasítás négy byte-ot rak ki egyszerre, tehát lehet néggyel osztani a két abszcissza különbségét. S még tovább is keverjük, mert hasonlót lehet eljátszani a **STOSW** miatt.

10.: Kellemes módon itt a listában csak néhány 0FFFFh található. Futás közben ezek az immediate operandusok feltöltődnek a kívánt értékkel.
Mivel imm. operandust használunk és nem külső változót, ezért utasításonként **4**(!) kokszot nyerünk (386). 486-on csak 1 clock az eltérés, de **HAT** ilyen memóriahozzáférés van... — minek használjunk külső változókat, amikor a kódba nyugodtan be lehet építeni azokat?
Mivel alapjában itt VAN a ciklusmag (ill. egy része), ezért szinte kötelező a regiszterek használata a változók tárolásához a sebesség miatt.
Mint látható (vagy mégsem? :)), itt kerülnek (f)elhasználásra a maradékos osztás output értékei, egyetlen apró eltéréssel: nem növeljük az aktuális maradékváltozót, hanem csökkentjük. Ha átvitel van (!**JNC**), akkor hozzáadjuk a korábbi osztó értékét és növeljük vagy csökkentjük a pozíciót (**INC/DEC**). Itt írjuk felül a code-ot az új műveleti op. code-dal, fölösleges nézni, hogy miért van a *source*-ban **INC**, ez változhat.

11.: A ciklusfeltétel egy elegáns *JNG + SHORT RELATIVE ADDRESS* utasításból áll. Ez utóbbi még felülírattatik... :)
HA előjelesen **ABOVE|EQUAL** akko' vége a ciklusnak, ellenben ha nem, már megy is vissza a ciklus elejére. Állat egy loop. Mire így, ilyen külősan lekódálja egy főszer, kihullik a sérója... Hey kopaszok, kopaszok!! ;) **(ki a iO! ég lopja a Waszlavik Gazember Petőfi Velorex Sátán Sámán László dalszövegét? :)- DADA; sorry, ha elfelejtettem 1-2 plusz nevet, régen volt '89 a maga feledhetetlenül remek Garázs-aival...)**
Miután az anyátlan ciklus bevégezte, szépen visszamentjük a regiszterek tartalmát és **RET**.

12.: Itt van az a bizonyos mellékág. A harmadik oldal iránytangensét írjuk a codeba, me' ezek után ezt használjuk, szintúgy **INT,REM** formátumban.
Kell ezen kívül még az eredeti osztó, nosza rajta...
Az a feltétel, ami által ide ugrottunk, nem szükséges, ezé' a **NO** labelen levő **JNG** ugrási címét átírjuk (**11.**), majd visszatérünk a ciklusba.

Bizonyára rendkívül érthető volt a comment...

Ja, ha egy **rel8**-al viszi a feltétel az ugrást (nem jelez hibát a fordító), akkor használjon mindenki **SHORT** prefixet, mert (legalábbis nálam) hozzáír az ugráshoz még két nop-ot (90h), ami egyenlő egy *XCHG EAX,EAX* (90h) utasítással.

Attól, hogy ezt a rutint beírja valaki, még nem lesz world vector demoja... Pusztán demonstrációképpen van itt a source, hogy megmutassa a lehetőségeket.
A lényeg, hogy NE ezzel villogj a barátaid előtt, hanem amit magad csinálsz. ;-I

▪ **Psycho/TSi** Alive! (*InterNet*: s3057wer@sun10.vsz.bme.hu | *Fido*: Psycho@2:371/9 | *iRC*: psyc@iRC).

(DADA: Sorry Psycho, hogy kihúztam a SCANNER feltámasztásáról szóló részt, de egyrészt elfogultsággal vádolnátok, másrészt kellett a CoV-hely más, szerintem érdekesebb dolgoknak, harmadrészt: 'az idő dönt'. A lényeg: kb. a karácsonyi pardeyra jelenik meg az új SCANNER, olvassátok el etcetc).

Freenet Hungary

(Ja, ezt a nevet én találtam ki, olyan c00losan hangzik... :)

Szóval, végre van megfizethető áron, normális (jelenleg 6 db 14400-as vonal) dial-up lehetőségekkel rendelkező InterNet elérési lehetőség — mindenki számára (ráadásul a **CompuServe**-nél sokszorta inkább megéri: hasonlítsuk a 900 Ft-os óradíjat a 100 Ft-oshoz, a 2400-as sebességet a 14400-ashoz, az **Usenet** és az **IRC** használatának lehetőségét!)!!! Itt egy lista az árakról. Persze modemes átlaguserek részére a **2**. lehetőséget ajánlom. Itt szólnék még a tanulóifjúsághoz, hogy nincs iskola ugyebár **InterNet** lehetőségek nélkül — tessék megdumálni a nyelv — és számtech-tanárral, hogy bulizzák már ki a suli számára az InterNet csatlakozást (pláne az **iRC**-t!). Összeírogattam, milyen árakért milyen szolgáltatásokat kapunk:

1. Magán-, és nyilvános levelezés (*E-mail, Usenet*)
Havi díj: **1.200**,-Ft+ÁFA
-Napi 60 perc
-Naponta max. 50 kByte magánlevél továbbítása, illetve fogadása.
-A napi 60 percen felüli idő minden megkezdett óránként 100,-Ft+ÁFA (a **2**. pontnál is!)
-A napi 50 kbyte limit feletti levélküldemény minden megkezdett kbyte-ja 5,-Ft+ÁFA

2. Kisfogyasztói díj: (*E-mail, Usenet, IRC, FTP, TELNET*)
3.500,-Ft+ÁFA
- Napi 60 perc

3. SLIP kapcsolat — 1 gép számára
Egyszeri belépés: **35.000**,-Ft+ÁFA
Havi díj: 6.000,-Ft+ÁFA + óránként 500,-Ft+ÁFA

4.*UUCP* (helyi E-mail, Usenet)
Egyszeri becsatlakozási díj: 25.000,-Ft+ÁFA
Havi díj: 6.000,-Ft+ÁFA
+500,-Ft+ÁFA/**MB**, mindkét irányban

5.Bérelt vonali becsatlakozás (pl. iskoláknak!)
1 címmezőre (max 254 gép)
Becsatlakozási díj: 180.000,-Ft+ÁFA (egyszeri)
Havi alapdíj: 8.000,-Ft+ÁFA +
8 és 17 óra között 1.000,- Ft+ÁFA/óra
17 és 8 között 500,-Ft+ÁFA /óra

Cím: Odin Információs Szolgáltató KFT.
Budapest, 1097
Lónyay u. 43. IV/48.
Tel:**218-1901, 216-5609**.

Némi kiegészítés

A CoV 44-ben valami olyasmit írtatok, hogy SVGA grafika esetén a videomemóriát 64k-s lépésekben lehet lapozni. Ez szerintem nem teljesen igaz.
A mode information 04h-nál a 'window granularity' határozza meg, hogy hány k-s lépésekben lehet lapozni. Ez nálam (PARADISE) 4K. Így ha AX=4F05h-t DX=1-gyel hívom meg, akkor a 4-68K-s részt tudom megcímezni. Ha jól tudom, akkor az ATI és CHIPTEC kártyákat sem csak 64K-s lépésekben lehet lapozni.
Lehet, hogy fentebb nagy hülyeségeket írtam, de nekem ez igaznak tűnik.
▪ *Marx Dániel (danm@vrs1.isk.huninet.hu)*

És még egy szó az én hülyeségemről: anno, a **CoV 42**-ben azt írtam a **131.130.39.10 6668** IP-című *Telnet*-elhető **iRC** szerverről, hogy nem érdemes tőle *VT100* emulációt kérni. Nos, **DOS/Unix** alól *rátelnet*-elve igenis hogy ajánlott ez (akkoriban ui. csupán **VM/CMS** alól használtam, ami egy kegyetlenül lamer (*IBM*) operációs rendszer, mert semmiféle **VT**-emulációt nem ismer a *Telnet*-je) — és minden hasonlatos IRC szerver vagy kliens esetében, kivéve a VM/CMS alattiakat.

▪ *DADA*

Scroll-téma

A minap, újranézve az **ASS'94** intróit, nagy megdöbbenéssel vettem észre a **Kone** kritikán aluli scrollját. No, **Dust@iRC** komáék, akiket régóta ismerek, mit alkottak? Inkább nem értékelem, a lényeg az, hogy azt hittem, 4 évvel ezelőtti code-ot látok. Ezért is gondoltam arra, nem ártana egy-két érdekes effektet bemutatni a **VGA** lehetőségeiből, valamint azt, hogyan érhetjük el annak a karakter-**ROM**-ját, ami szintúgy gyakori kérdés.
Akik még emlékeznek a C64 karakter-ROM-jának (az átlapolás miatt) meglehetősen nehézkes elérésére, azok nem lepődnek meg azon, hogy a VGA ROM-jában levő karakterek annak RAM címtartományába vannak belapozva, A000:0000-tól összesen 8 karakterkészlet. Először is mutatok rá példát, hogyan szedhetjük ki ezeket file-ba, amit aztán rendkívül egyszerű módszerekkel módosíthatunk. Természetesen ezek **egyszínű** karakterek lesznek, de a lenti példában még ezek is nagyon jól mutatnak.
A karakterek a 2. bitplane-en vannak A000-tól (a mempage regiszter :=a000h-3ceh, reg.:06; a plane írása: 3c4h, reg.: 02 (ui. vissza is írhatunk a VGA kártyára-így DOS memória igénybevétele nélkül van lehetőség karakterkészlet-módosításra!); olvasása: 3ceh, reg. 04, 4. bit), byte-folytonosan (ezért a páros/ptlan memóriaelérés letiltandó — 3c4h/04/2. és 3ceh/5/4.). Minden karakter 32 byte magas (8 pixel szélesek!), így címük természetesen a000:0000, a000:0020 s í.t. Megjegyzendő, hogy BIOS-on át is lehet a karakterkészletet olvasni/írni (11h), de hát az ember szereti kikerülni a BIOS-t... Nos, itt egy PASCAL rutin, amely byte-onként kirakja ezeket file-ba. Fontos tudni, hogy az adott memóriatartományon attól függően érhetjük el a 8*16-os (VGA-400), 8*14-es (EGA-350) vagy 8*8-as (CGA-200) karakterkészletet, hogy épp milyen videomódba állítottuk a képernyőt — ezt a 11h-s interrupttól lehet kérni, bővebb leírása az NG-okban, Help 4.*-ban van.

```
uses crt; {a normális TextMode-ba
  visszakapcsolás végett}
var i,j:integer;
 f: file of byte;
begin
asm
mov ax,0003h
int 10h
mov ax,1112h {1111h-et írjunk, ha nem a
  8*8-as, hanem a 8*14-es karakterkész-
  let kell!}
mov cx,256 {mind a 256 karakter átírását
  kérjük — döntő, ha nem az alap 8*16-os
  charsetet akarjuk letölteni}
mov dx,0
mov bx,0000h
int 10h {húzzuk, ha a 16 char magas ka-
  rakterkészlet kell!}
end; {asm}
assign (f,'charxx.bin'); {xx=8, 14 v. 16}
rewrite(f);
portw[$3ce]:=$0406;
portw[$3c4]:=$0704;
portw[$3ce]:=$0204; {2. bitplane}
portw[$3ce]:=$0005; {páros/ptlan: ha el-
  felejtjük átkapcsolni, minden 2. olvasott
  byte 0 lesz}

for i:=0 to 255 do
 for j:=0 to 15 do {a 15-öt írjuk át 13-ra,
  ill. 7-re, ha nem 16 magas karaktereket
  olvasunk!}
 write(f,mem[($a000+i*2):j]);

portw[$3ce]:=$0e06; {vissza 80*25-re
  etc...}
portw[$3ce]:=$0004;
portw[$3ce]:=$1005;
portw[$3c4]:=$0304;
textmode(c80);
end.
```

A bináris file-ból assembly-formátumú adatfile elkészítésére érdemes programot írni, s ez nem lesz más, mint a csillag-rutin PASCAL programjának egy kicsit módosított változata. Ez a program természetesen univerzális — így **bármilyen** bináris file-ból képes assembly formátumú **ASCII** adatfile-okat létrehozni.

```
{$i-} {hogy REPEAT/UNTIL ciklussal olvashassuk a bemenő file-t}
const DataNummyInOneRow=14; {EGA-ra írtam, 16 magas karaktereknél javítsuk 16-ra, hogy áttekinthetőbb legyen, 8-nál 8-ra!}
var    OutFile: text;
InFile:file of byte;
b: byte;
TheLastByteInASCIIInTheCurrentRow: byte;
begin
TheLastByteInASCIIInTheCurrentRow:=0;
assign(OutFile,ParamStr(2));
rewrite(OutFile);
assign(InFile,ParamStr(1));
reset(InFile);
write(OutFile,'OutData ');
repeat
if TheLastByteInASCIIInTheCurrentRow=0
 then write(OutFile,'db ');
inc(TheLastByteInASCIIInTheCurrentRow);
read(InFile,b);
write(OutFile,ord(b):3);
if
 (TheLastByteInASCIIInTheCurrentRow<>DataNummyInOneRow) and
 (not(eof(InFile))) then write(OutFile,',')
 else begin
 write(OutFile,#13,#10);
 TheLastByteInASCIIInTheCurrentRow:=0;
 end;
until eof(InFile);
close(outfile);
end.
```

Nos, álljék itt egy egész cool példa arra, hogyan lehet attraktív szinuszscrollt készíteni — **VGA** *nagyfelbontású* (640*480*16) grafikus üzemmódú képernyőn. Ebből már mindenki kitalálta, hogy bizony heveny **OUT**-olás lesz. Nem, ennyire nem rossz a helyzet — ha megelégszünk 4 szín használatával (pl. diskmagokban), akkor gyakorlatilag a ciklusmagban semmilyen **OUT**-ra nincs szükség.
A program önmagát magyarázza, nem kell hozzá különösebb kommentár.

A szinusztábla (**SinTable** labellel; külön, helyhiány miatt, nem közöltem le) 256 byte-os, 0-255 értékekkel; kezdőértéke mellékes (érdemes a globális adatként definiált **SinTabPointer**-nek olyan értéket adni fordításkor, mely a képernyőn **kívülről** indítja a mozgatást — tehát, jelen esetben, amikor nagyobb sinuszértékhez nagyobb sorszámú pixelsor tartozik, címezzünk egy >200-at a szinusztáblában. (Gy.k. ha a szinusztáblát 128-as kezdettel (felfelé indítva) számoltatjuk, akkor érdemes a **SinTabPointer**-nek **64** körüli értéket adni, mert az ilyen kezdőértékű sintábla **64**-es offsetjénél lesznek a sin. értékek maximálisak).

```
main_seg    segment byte    public
assume cs:main_seg; ds:main_seg
org    100h ;hogy COM-ra is tudjátok fordítani
start:  jmp     entry

Colours         db
 0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0
 ;rajzszín: zöld; háttér, keret: fekete
CurrentCharUpLeftPoint dw 0 ; fizikai, változó cím, az éppen kirajzolt karakter bal felső pontjának fizikai offsetcíme
PrevRowFirstCharUpLeftPoint dw 0 ;fizikai cím: 1. karakter bal felső pontja (törléshez)
SinTablePointer         db 0 ;itt, vmint a másik inicializálásnál vegyük figyelembe a legfelső kommentnél írtakat!
WhichTextBlockToDisplay       dw 0 ;hányadik text-sorban vagyunk? (OFFSET!)
SizeOfOneTextrow equ 50
VerticalSizeOfOneChar equ 13

entry:
push cs
push cs
pop ds
pop es ; ds,es:=cs- miért ne, ha a COM a legegyszerűbb?
mov ax,0012h ; 640*480*16
int 10h
mov dx,offset Colours
mov ax,1002h   ; feltöltjük a 16 db EGA színt (ebből úgyis csak kettőt használunk, szóval a Colours lista tartalma mellékes lehet
int 10h
mov dx,3c4h ; és kiválasztjuk írásra pl. a 3. bitplane-et
mov al,2
out dx,al
mov al,2
inc dx
out dx,al
MainCycle:mov dx,3dah
Raster1:in al,dx ;a szokott kéthurkú visszafutás-várakozás
and al,8
je Raster1
Raster2:in al,dx
and al,1
je Raster2
mov ah,2h ;pl. lépjünk ki SHIFT-re
int 16h
test al,3
je CarryOn
 mov ax,3
 int 10h
 mov ax,4ch
 int 21h ;exit
CarryOn:
call ErasePrevImage
call PutOutTheNewTextRow
jmp MainCycle

PutOutTheNewTextRow:
inc SinTablePointer ;ez címezi a sintáblát
xor bh,bh
mov bl,SinTablePointer ;A BX-szel címzett sintáblából olvassuk majd be AL-be a sin értéket
add bx,offset SinTable ;SinTablePointer
mov al,[bx] ;AX:=új szinuszeltolás
xor ah,ah
cmp al,255 ;ha kívül vagyunk a screenen (ebben a partikuláris esetben, amikor épp maximális a szinuszérték), akkor váltunk sort (itt egy darab 255-öt engedélyeztem (kézzel átírtam a Sintáblát) egy 255-ös ciklus alatt (ha több lenne, akkor esetleg 7-8 sorral előreugrana a text címzése, miközben nem is látunk a dologból semmit, mert a screenen kívül játszódik le az esemény))
jne NoNeedToChangeTheActualRow
add WhichTextBlockToDisplay,SizeOfOne
 Textrow
NoNeedToChangeTheActualRow:
mov dl,80 ;80 byte egy screensor- szóval a 0...255 szinuszértékeket letranszformáljuk a nekik megfelelő sorba
mul dl
add               ax,3*8000+(80-
 SizeOfOneTextrow)/2 ;beállítjuk a járulékos eltolást. Ha ui. szimmetrikus scrollt akarunk, nem 80 byte-nyi szövegekkel (kisebbekkel), akkor világos, hogy az esetleges függőleges eltolás mellett (80 byte egy sor: így ha pl. a 100. sorra akarjuk helyezni egy scroll legfelső pontját, akkor 80*100-zal kell növelnünk az offsetet — itt a 300. sorban kezdünk) a soron belül vízszintes eltolást is kell alkalmaznunk: (80-szöveghossz)/2.
mov [CurrentCharUpLeftPoint],ax ;elmentjük mind az aktuális, mind a köv. lépésben törlést szolgáló változóba a fizikai kezdő offsetcímet (1. karakter bal felső sarok)
mov [PrevRowFirstCharUpLeftPoint],ax
mov  bx,WhichTextBlockToDisplay ;ez a pointer az épp kirajzolt szöveg megfelelő sorszámú blokkjára mutat.
 A sorméretttel növeljük minden SizeOfOneTextrow byte kiírása után
add bx, offset Text   ;és rögtön a textre állunk
mov      cx,SizeOfOneTextrow     ; vili, SizeOfOneTextrow karaktert nyomunk ki
mov ax,0a000h
mov es,ax ;ES:=a000

DisplayOneRow: xor ah,ah  ;ax-ben (AL) a kiírandó karakter lesz
mov al,[bx] ;BX: textet címezi!)
cmp al,255  ;jelezzük egy 255-byte-tal a szöveg végét!
je  LetsStartAgain ;yes, jmp to scrveg (initialization)
mov          dl,VerticalSizeOfOneChar        ; dl:=VerticalSizeOfOneChar- ezzel címezzük majd meg (offs char+ord*14= a kellő karakter kezdőcíme) a karakter RAM-ot
mul dl
mov si,ax
add si,offset CharSet ;SI (=AX) már a konkrét DS(=CS):fontkezdet-re mutat
mov       di,[CurrentCharUpLeftPoint]    ;DI: A000:xxxx, az aktuális karakter aktuális sora kirajzolásának kezdőcíme
push  cx    ;a  külső  ciklus  kinyom SizeOfOneTextrow karaktert, a belső pedig VerticalSizeOfOneChar pixelsort
mov cx,VerticalSizeOfOneChar
DisplayOneChar:
movsb ;és 8 byte-ot, azaz a karakter egy sorát át is másoljuk a képernyőre.
add di,79 ;mivel közben 8 pixelt, azaz 1 byte-ot előreléptünk, az adott karakter 2. sorának kirajzolásához már csak 79-cel kell növelnünk a screen offsetet
loop                    DisplayOneChar
 ;VerticalSizeOfOneChar-szor ugyanez
pop cx ;és vissza a köv. karakter kirajzoltatására
inc [CurrentCharUpLeftPoint] ;az előző karaktert teljes egészében kirajzoltuk, így 8 pixellel jobbra lépünk bal felső sarkának címétől, hogy a köv. karaktert rajzolhassuk
inc bx ;textpointer: abban is a köv. karakterre állunk
loop DisplayOneRow
ret
LetsStartAgain:
mov SinTablePointer,0
mov WhichTextBlockToDisplay,0
ret

ErasePrevImage:
mov ax,0a000h
mov es,ax
mov di,[PrevRowFirstCharUpLeftPoint]
mov ax,0 ;természetesen 0-val törlünk
mov dx,VerticalSizeOfOneChar
ToDeleteOnePixelrow:                   mov
 cx,SizeOfOneTextrow
ToDeleteMultipleRows: mov es:[di],ax
inc di
loop ToDeleteMultipleRows
add di,80-SizeOfOneTextrow
dec dx
jne ToDeleteOnePixelRow
ret

text:db 'Just a lame test msg :) Greets
 goes to everybody! '
DB '      Viszlát mindenkinek!
db    'Ba***us,  most  aztán  alulmúltam
 magam... semmi öt-'
db 'letem nincs, mit írhatnék ide. Na
 pápá!'
db 0
include char13.dat ;itt 13 magas karaktereket használtam, természetesen ez is flexibilis (a rutin egy db EQU átírása után képes 8/14/16/stb... magasságú karakterek kirakására is), lásd az EQU-kat. A 13 pixel magas karaktereket érdemes a 14-es karakterekből nyerni, az utolsó pixelsor elhanyagolásával.
main_seg         ends
end              start
     END
```

▪ *mttt022@ursus.bke.hu, DirkGent@iRC*

Getto COMICS

CHAPTER IV.

PE-CSA-n rúgott kalózok























Ez az ősz is jól kezdődött. Az ember még jóformán ki sem heverte a nyári megpróbáltatások fáradalmait, erre nesze neked, a fejedhez vágják, hogy már a nyomdában van a szeptemberi CoV. Ezekben aztán megbízhat az ember. Ha ezt előre tudom, annyival többet termelek le a dupla szám előtt, így maradt volna későbbre is, de késő bánat. Bánatomat úgy tompítottam, hogy disznó bort, akarom mondani sert-és bort ittam felváltva. Azért felváltva, mert nem volt nálam apró. A delirium tré-dance (ez a legújabb tánc, amit 12 korsó után járok) múltával kezdtem összeszedni magamat, és libasorba állítottam a részemre félrerakott leveleket. Az akadály megbénította a budapesti tömegközlekedést, hírek szerint a B típusú jövedéki termék (B-kávé) járatai is terelőúton járnak, amíg a sorbanállás megszűnik. Talán az egyetlen kivétel a 49-es járat, ami a rendes vonalon jár, az más kérdés, hogy már megint késett... Koncepcióm szerint a mostani és a következő két ~~pofámban~~(DEL) számban összesen úgy 16 oldal posta kellene, mivel kb. ennyi felületen tudnám behozni a lemaradást. 1.0 tájékoztatása szerint ebben a CoV-ban még kb. másfél oldalam van hátra, ezért a felesleges csacsogást abba is fejezném, tessék kérem 1.0-ára levéldömpinggel megbombázni, hogy a CoV 50-ben 8, az 51-ben meg 6 oldal postát akartok, akkor év végére helyre állhat az egyensúly.



Mama's letter again!

Hály Komboj end Adhörsz!!
...Ja, én is szólhatok pár szót a mélyen tisztelt "FELELŐS ANYUKÁHOZ"? **(Ez a szerencsétlen fickó itt azt várja, hogy azt mondjam: "Igen, természetesen, kedves Chris von Tamás!" — na jó, legyen meg az öröme... — CoVboy)** Really?...
Tisztelt Sziklai Sz.-né!
Remélem nem veszi rossz néven, hogy levelemmel zavarom, de úgy éreztem, hogy, ha egy, az újsággal semminemű kapcsolatban nem álló emberegyed billentyűzetet ragad, akkor az elég bizonyítéka annak, hogy az illetőnek már francosmódra elege lehet az Öntől eredő, (nem minden) alapot nélkülöző kritikából. Ez csak álcázás volt, most jön az én igazi hangom:
Egyébként Önnek teljesen igaza van. Én is rühellem eme karakterhalmazt, amit egyesek UJSÁGNAK hívnak. Nekem is elő kellett fizetnem erre az "újságra". Szüleim azt mondták, ha nem rendelem meg, mindennemű anyagi támogatást megvonnak tőlem. De ez még semmi. Amikor olvasom a CoVboy Postát, mindig nádpálcával állanak fölöttem, és mutatják melyik poénon kell, úgymond "röhögnöm". És ha nem hahotázom, akkor... Aü bocs' mutter, kihúzom. (Látja hölgyem, erről beszéltem, mikor megpróbálok egy kicsit irodalmi nyelven beszélni, egyből ütnek.) Szóval, ha nem röhögök, akkor IS ütnek. Könyörgöm, ha Istent ismer cseréljen ki engem a fiára. Én mindig csak az ES-t venném, és Bach-ot hallgatnék. Kérem siessen!!
...Ha nem is közlöd le, egy levlapot írj, hogy megkaptad a levelet! Thanks a lot!
TAMÁS KRISZTIÁN, Nagybátony, Pf.:51, 3070
CoVboy: Levlapot ír a halál! (Bár vele még nincs megállapodás munkamegosztás terén...) Akkor már inkább beteszem a Postába a levelet. Mint azt biztosan észrevetted, leveled egy pontjára (Elnézést, hogyan kapott egyáltalán pontot, talán elvégezte a CoV-tesztet? — Chris von Tamás) **akár ki is tehettem volna a "Censored" táblát. A címedet mindesetre leközöltem (úgyis csak krisztián, ööö pistafiók), mert még engem fog megbombázni újabb levelével a "FELELŐS ANYUKA", hogy hogy merek ilyet leközölni úgy, hogy nincs visszavágási lehetősége. És! Nem küldtél válaszborítékot! Helytelen! Tudod, itt a HQ-n az a jól bevált szokás, hogy aki válaszborítékot küld, annak válaszolunk a Postában (tehát válaszboríték nélkül legközelebb nem válaszolok neked), és így lesz egy bonus borítékunk...**

Tanár Úr én készültem!

Tisztelt Szerkesztőség!
A minap a kezembe került az Önök (helyesbítek: önök) által szerkesztett számítástechnikai (ha egyáltalán ennek lehet nevezni ezt a förmedvényt) magazin.
Az ízléstelen borító már az elején elkeserített!! De ahogy belelapoztam, már-már az öngyilkosságra gondoltam. A magyar sajtó eme ocsmány terméke csak megerősíti bennem (és sokunkban) azt a hitet, hogy Európa — amit oly sokan és sokat emlegetnek — milyen távol van még tőlünk! Egyetlen tanáccsal szolgálhatok: hagyják abba a lap szerkesztését! El sem tudom képzelni, ki az aki ilyeneket olvas.
Most pedig szeretném vázlatpontszerűen felsorolni (az önök érdekében) a lap kirívó hibáit:

1. Borító: Ízléstelen színkavalkád (csak a 46-47-es számot láttam, szerencsére eddig), egy szőrös pofa vigyorog a CoV címlapjáról az ártatlan vásárlóra az újságos bódéjából.
2. Leírások: Az újság ősrégi programokkal foglalkozik, elavult ósdi, a mai kor színvonalának nem megfelelő színvonalat nyújtó játékokat tesztel. Ma, a Multimédiás PC-k és a CD-ROM-ok korszakában nem '84-es C64-es programokkal kellene foglalkozni.
3. Hirdetések: Jogtalanul teret engednek a kalózprogramokat másolóknak! Ez felháborító!! Vártam már azt a napot, amikor az ilyen szemét embereket eltakarítja a szoftver rendőrség!
4. Fantasy-rovat: Az idétlenek játéka. Nem bírom az ilyet, hogy a csenevész kis tizenévesek a meleg szobában karosszékeikben ülve ökörködnek. Ezt a játékot szerintem az óvodásoknak találták ki. Akiknek annyira lételeme az ölés-pusztítás, azok menjenek ki a mezőre és darabolják fel egymást fakardjaikkal, ha kedvük tartja!
5. Plus/4 sarok: Elavult gép, csak a helyet foglalja az újságban.
6. Felhasználói rovat: Az ötlet jó, a tartalommal viszont nem vagyok megelégedve. A mai középiskolai oktatás a QBASIC, PASCAL, DBase megfelelő szintű használatát igényli. Nem hinném, hogy a jövő irodáiban a C64-gyel foglalkoznának!
7. Getto komiksz: Nem túl sok összefüggést láttam a történetben. Itt jegyzem meg, hogy az angol szavak helytelen használata teljesen elhatalmasodott ebben a szennylapban. Nem értem, mi a jó abban, ha az angol kifejezéseket kiejtés szerint írják le. Gondolom, a szerkesztőgárda tagjai közül senkinek sincs még egy alapfokú nyelvvizsgája sem.
Továbbá: Erős szleng, ami már-már trágársággá fajul. Nem tudom, hogy kerülhet egy számítástechnikai lap levelezési rovatába a szerkesztő nemi szervével kapcsolatos cikk. Ez elkeserítő.
8. Levelezés: Kár, hogy idáig eljutottam. Arra ösztönzik az ifjúságot, hogy trágár szavakat írjanak, és használjanak. A rovat tartalma teljesen kiborított. Csak két részletben tudtam elolvasni.

Mielőtt ezt a levelet megírtam, megmutattam az önök magazinját kollégáimnak, kiváló szakkartársaimnak. Mindenki egyet értett velem, s ösztönzött e levél megírására. Azt hiszem, minden témában igazam van, egyikbe se tud belekötni a CoVboy Úr! Most már csak egyet nem értek: miből tartja fenn magát a lap, ha ilyen színvonalat produkál? Nem hinném, hogy a legnagyobb példányszámú számítástechnikai magazinok közé tartozna, ez lehetetlen (max . 1.000 pl.). Nem értem, miért éri meg veszteséges lapot szerkeszteni — nincs ma csodákban hiány. Ennyit tudtam hirtelen összeszedni, bár ezt a levelet tovább folytathatnám sokáig. A CoV egyetlen pozitívuma lenne, ha NEM JELENNE MEG!!! Tudom, nem rakják be a levelemet az erős szidalmazás miatt, de nem is ezt akartam elérni.
M.Károly, Középiskolai számítástechnikai tanár, Gyomaendrőd
CoVboy: Hi Cary! Bocs, hogy letegezlek, de kollégák között ez szokás, márpedig bármennyire hihetetlen, nekem is van pedagógiai végzettségem, sőt még tanítottam is középiskolában, csak abból nem igazán lehetett megélni. Na mindegy. Először írtál nekünk levelet, és már az az elején elkeserített, hogy címet nem adtál meg, így nem marad más hátra, mint a postában reagálni erre a mocsokra. Bocs, hogy ezt írom, de leveledet elolvasva egy szóval nem tudtam jobbat kitalálni. Kezdjük mindjárt az elején.

1. Ha már a borító ízléstelen volt a számodra, akkor miért vetted egyáltalán kezedbe a lapot? Ugyanakkor nem is titkolod, hogy a 46/47-es volt az első, amit láttál, tehát semmi referenciád nincs, csak úgy véleményt alkotsz.
2. Neheztelsz miatta, hogy az újság ősrégi programokkal foglalkozik. A lap által kezdeményezett felmérés eredménye is megerősítette, hogy olvasóink viszonylag nagy százalékát még a C64 tulajdonosok teszik ki. Ajánlj már nekik valami tutis új Multimédia CD-t!
3. Hogy minek engedünk teret, és minek nem, ezt már kifejtettük aktuális cikksorozatunk előző részében!
4. Nem hiszem, hogy csak a Fantasy-rovat köti a képernyő elé a tizenéveseket. Én úgy gondolom, hogy meleg szobában, karosszékbe ülve dolgozik a programozó, vagy adatfeldolgozó is, és nem fából készült PC-kkel dobálják egymást a mezőn.
5. Ez az egy pont, ahol tényleg egyetértünk.
6. Itt nagy az ellentmondás. Egyrészt nem hinném, hogy QBASIC PC-s rutinok, vagy a DBase ismertetése osztatlan sikert aratna a PC-sek körében, másrészt annak, hogy van az újságban C64 felhasználói rovat is, semmi köze ahhoz, hogy mivel fognak dolgozni a jövő irodáiban. Ebből is arra engedek következtetni, hogy Te maximálisan PC párti vagy, a C64 és Amiga vonatkozású részeket, valamint a PC-s játékokkal foglalkozó részt úgy ahogy van kidobálnád az újságból. Azt hiszem akkor valóban nem tartozna a lap a legnagyobb példányszámú számítástechnikai lapok közé.
7. Nem is láthattál sok összefüggést, ha ez volt az első CoV, amit láttál, szívesen elküldjük az előző számokat is — ott a csekk az újság közepén.
8. Az már jó hír, ha a postát csak két részletben tudtad elolvasni, hallottam egy olyat, hogy shit az a lap, amelyet a buszon hazafelé ki lehet olvasni. Nem hiszem, hogy valaha is arra tanítottuk volna az olvasóinkat, hogy trágár szavakat használjanak. A Posta, és úgy általában a CoV hangvitelére 1989 óta a könnyed stílus jellemző, és nem a komoly — "Tisztelt Olvasóink..." — strófák. Ezen a területen azonban mindig bizonyos határon belül maradtunk.

Azon nem csodálkozok, hogy az iskolában, ahol tanítasz, kollégáid is támogatták álláspontodat a leveled tartalmát illetően. Mint említettem, nekem is volt szerencsém középiskolában tanítani, és nem hinném, hogy egy olyan kollégám lett volna, akinek tetszett volna a stílus, amit a CoV képvisel. Nem vagyunk egyformák.
Hogy miből tartja fenn magát a lap? Hát elsősorban abból, hogy eladható információt tartalmaz. Azt a lapot is megvette valaki, ami a Te kezedbe került. Nem hiszed el, hogy a CoV a legnagyobb példányszámú számítástechnikai lapok közé tartozik. Fizess elő a Sajtóterjesztés c. lapra, ez időnként közzé fogja tenni a terjesztésre átvett lappéldányokat. Végül egy dolog. Azt írod, az lenne a legnagyobb pozitívum, ha a lap nem jelenne meg. Legyen neked! Ezennel megígérem, hogy a COMMODORE VILÁG c. lap decemberben jelenik meg utoljára (kár örülni, utána sem menekülsz meg tőlünk, az ízléstelen borító alapján meg fogod találni új lapunkat is az újságosnál).

Bepillantás a kulisszák mögé

Mostanság úgyis népszerű téma ez a kalózmásolósdi, ezzel kapcsolatban keresett fel bennünket egy olvasó. Tanulságos történetét megosztom veletek:

Tisztelt Commodore Világ Szerkesztősége!
Egy nagyon fontos bejelentést szeretnék tenni. Tudom, Önök már sokszor hangoztatták, hogy az újságban megjelenő hirdetésekért felelősséget nem vállalnak. Azonban kötelességemnek érzem tájékoztatni Önöket, hogy az egyik programmásoló, nevezett Ábrahám József, közönséges csaló, tetteivel és modorával súlyosan rontja a becsületes programeladók (pl.: Deutsch Szabolcs, Horváth Lajos stb.) iránti bizalmat is. Ezért arra kérem Önöket, tegyenek valamit az ügy érdekében, s ne engedjék, hogy egy ilyen "szemét" (elnézést) beszemnnyezze lapjukat. Biztos vagyok benne, hogy rajtam kívül még sok más jóhiszemű C64-est is jól átvert a fent megnevezett személy. Az általam megrendelt programokat nem a feladott megrendelés szerint küldte (utántöltősek helyett egyfile-osokat + hibás másolás). A kazettáimat természetesen visszaküldtem, abban a hiszemben, hogy József korrigálja a hibákat, és természetesen a nem megfelelően küldött programok árát visszaszolgáltatja. Ennyi bevezetőnek. Mellékeltem 3 levél másolatát, időrendi sorrendben jelölve, kérem olvassák el reklamálólevelem József arrogáns válaszát, és a 3. levelet, amelyre még nem kaptam választ. A pénzem és a kazettáim természetesen még mindig sehol... Nagyon szeretném, ha segítenének az ügyben (nem csak az én érdekemben), mert szerintem a kazettáimat és a pénzemet már soha többé nem látom, ez esetben pedig kénytelen leszek Ábrahám urat feljelenteni.
A C64-es tábor nevében: Varga Attila, Gyarmat

Attila levele Józsinak, amikor megkapta a küldeményt:
Helló Józsi!
Megkaptam a csomagod, de nem lettem tőle túl boldog! Sorolnám: A Blue Angel Sim, és a Lemmings 1-10 ERROR-os a legeslegjobb fejállás mellett is. A Tour de France kifagy. Ezeket másold át újra. Azt hiszem érthetően fejeztem ki magam, amikor azt írtam, hogy a következő programokat kizárólag csak akkor küldd, ha tényleg utántöltősek: Guadalcanal, Dizzy 5-6, Tanks, Zombie, Gordian 5, Match of the Day, Little Puff, Olli & Lissa 3, Cloud Kingdoms, Hirnris, Moonfall, Fist Fighter, Red, Speedball 2, Grap.Adv.Cre. Erre Te mit csináltál? Felvetted az 1 részes verziókat és utánuk több 00, 10 vagy 20-as file-t, és ugye nem is olyan feltűnő, hogy a block szám és a SYS érték azonos. Mivel ezen progik 1 részes változata nekem is megvan, nem volt nehéz leellenőrizni a feltevést. A levelem mellett találsz egy csekket. Az összeg a következőképpen jön ki: a programokért 1430 Ft-ot számítottál fel, ebből levontam a S.Basket 1-4, Ace of Aces 1-3, Lords of C. 4-5, Crazy C. 1-12, Silent Service árát (amik bejönnek) 290 Ft, és a levél elején említett 3 program árát, 190 Ft, amelyeket remélhetőleg másodszorra sikerül átvenned a küldött 2 kazettára. Vagyis az összeg így 950 Ft. Az összeget postafordultával, a kazettákat pedig minél hamarabb várom.
Attila, Gyarmat

Józsi levele Attilának, válaszként:
Hi!
Áruld már el, hogy mi a fenét akarsz tőlem? Most azt hiszed, hogy okos voltál, mi? Pedig Te vagy ám a hülye!!! Nézzük sorjában: Azt írtad, hogy a Blue Angel Sim. és a Lemmings nem jön be a legjobb fejállás mellett sem. Ezt igencsak furcsállom, mert mielőtt elküldtem a kazettákat, mindet visszaellenőriztem. Nálam működtek. Arról igazán nem tehetek, hogy nem bírsz fejet állítani. A Tour de France kifagy? Talán, ha megpróbálnád valami normálisabb turbóval betölteni, akkor működne is! Mondjuk Tape Master 2-vel. Hát tudd meg, hogy azok a progik utántöltősek! Ilyen hülyeségekkel ne nagyon terhálj, arról nem tehetek, hogy a programok 2. file-ja azonos block számú. Mondjuk az egyáltalán nem véletlen, hogy azonos számúak és block számúak, ugyan ezeket a játékokat én turbósítottam fel az eredeti (gyári) verziókról. És képzeld el, nekem töltenek (az összes). Azt végképp nem értem, hogy ha megvan a program 1 részes verziója, miért rendeled meg az utántöltőst (talán azt hiszed, hogy jobb)? És akkor még jössz holmi csekkel, hogy fizessek be 950 Ft-ot, postafordultával. Ugyan miért? Azért hülyének nem kéne nézni. Ugye nem kell mondanom, hogy a 950 Ft-ot az életben nem fogom befizetni neked! Ha lenne rá valami okod, hogy az összeget kérd, akkor természetesen fizetnék, de így egy fillért sem! Ha pedig a kazettáidat vissza akarod kapni, akkor küldj egy nagy méretű válaszborítékot, 80,- Ft-os bélyeggel, ugyanis más hülyesége miatt nem fogok fizetni. Azt hiszem ennyi elég is lesz, rád felesleges pazarolnom a tintát.
Üdv: Ábrahám József
Sárisáp, Annavölgy 195, 2523.

Attila levele ismét Józsinak:
Helló Józsi!
Megkaptam leveled, "köszi". Vegyük sorra: Leveled első 3 mondatára nincs mit válaszolnom, ezek szerint kettőnk közül én vagyok az úriember. Hogy nem bírok magnófejet állítani? Ja, kisfiam, hol voltál Te még akkor, amikor én már PC-n programoztam? Sehol!! Turbó: minő véletlen, hogy pont Tape Master 2-t használok... A vitatott utántöltős progik: nem az a gond, hogy nem töltődnek be, hanem az, hogy nincs mit utántölteni. Pl. ha belekukkantasz a Speedball 2-be, megláthatod, hogy a játék 1 file-ban található, valamennyi opció. Ja, hogy miért rendeltem meg a játékok "utántöltős verzióját", ha az egyrészes megvan? (Hááát, biztos nem azért, hogy az egyrészes verzióját kapjam meg...) Ugye Te még nem is hallottál olyasmiről, hogy valaki az utántöltős programokat gyűjti? Sajnos leveled hangvétele, és az a tény, hogy pénzt csalsz ki megrendelőidből, valamint még a felszólítás ellenére sem vagy hajlandó visszaszolgáltatni a megrendelő által küldött kazettákat sem (+ zsarolás ténye, és még sorolhatnám), arra kényszerítettél, hogy felhúzzam a kesztyűt! Adok még egy hét türelmi időt! Ha ez idő alatt sem szolgáltatod vissza a kicsalt összeget és a kazettáimat, kénytelen leszek feljelenteni téged + megtenni a szükséges lépéseket. Remélem értjük egymást. És ne hidd, hogy ez csak blabla.
A feljelentés már meg van írva, csak feladásra vár.
Varga Attila, Gyarmat

CoVboy: Nem szívesen szakítottam volna félbe eme tanulságos párbeszédet. Az utóbbi időben rendszeressé váltak az ilyen, és hasonló volumenű visszaélések, amelyek tárgyában tőlünk kértetek tanácsot, mit tegyetek? Nos, ha igaz a hír, hogy a hatóság emberei a jövőben a hirdetések alapján is fognak tartani szúrópróbaszerű ellenőrzéseket, akkor ez a téma magától fog megoldódni. Ez viszont egy hosszadalmas procedurának ígérkezik, ezért én személy szerint azt tanácsolom, ha valaki úgy érzi, hogy becsapták, éljen törvényadta lehetőségeivel. Amikor ezek a sorok megjelennek, már rég letelt az a bizonyos 1 hét. Kíváncsian várom a fejleményeket, Attila és Józsi párviadalában. Nem voltam rest miheztartás végett Józsi címét is közölni, hogy mindenki, aki rendelt, rendel, vagy rendelni akar Józsitól tudja, kiről is van szó, és mire számíthat. Bocs Józsi, ha ezzel esetleg zsebed laposabb lesz mint eddig, ha nem tetszik, jelents fel!

CoVboy: A TOP listát még csak-csak kiebrudaltam, de saját reklámot nem illik megnyírbálni, úgyhogy legközelebb folytatjuk...

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

Üzleteink: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790
1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel: 149-6165
1191 Budapest, Katica utca 9. Tel: 280-4267
Fax: 251-2385, 220-1643
Nyitvatartás: H-P: 9-17 óráig, Sz: 9-13 óráig.
Szervizünk: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790

Commodore Számítógépek	Árak
Commodore Amiga 500/500 Plus	23.992,- Ft
Commodore Amiga 600	28.792,- Ft
Commodore Amiga 1200	43.992,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	47.992,- Ft
+ 250 MB Hard Disk (2.5 inch)	36.990,- Ft
Commodore Amiga CD-32 + 2 játék	31.992,- Ft
C= Amiga 4000/040-25Mhz/6MB/0MB	239.200,- Ft
C= Amiga 4000/030-25Mhz/4MB/0MB	151.200,- Ft
Commodore 1085S Stereo monitor	31.992,- Ft
PHILIPS 8833-II. Stereo monitor	31.992,- Ft
Microvitec Multiscan 1438 Monitor (Amiga, PC SVGA)	55.992,- Ft
Commodore A-570 CD meghajtó Amiga 500/500Plus-hoz	11.192,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3.992,- Ft
Commodore C-64/II.	7.432,- Ft
Commodore C-64 Game set	7.992,- Ft
Commodore C-64 Terminator set	7.992,- Ft
Commodore Datasette	2.792,- Ft
Commodore MPS 1270 Printer (C64-hez)	15.920,- Ft
Commodore Amiga _ Euroscart kábel	392,- Ft

Joystickok	Árak
Joystickok széles választékban kaphatók (Dynamics, Quickshot)	696,- Ft-3.032,- Ft

Mágneslemezek	Árak
NoName 3.5" DSHD lemez	392,- Ft
NoName 5.25" DSDD lemez BULK	152,- Ft
Maxell 5.25" MD 2HD lemez	552,- Ft
Maxell 3.5" MF 2HD lemez	872,- Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264,- Ft
Polaroid 3.5" DSDD lemez	512,- Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez	792,- Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/Form.)	472,- Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/Form.)	680,- Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11db/Form.)	288,- Ft

Memóriabővítők	Árak
512 Kb-os órás bővítő Amiga 500-ba	3.992,- Ft
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.592,- Ft
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 600-ba	6.392,- Ft
2.0 Mb-os órás bővítő Amiga 500/500 Plus-ba	7.992,- Ft
0.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	???,- Ft
1.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	???,- Ft
2.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	???,- Ft
4.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	???,- Ft
8.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	50.392,- Ft
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600/A1200-ba	11.992,- Ft

Sega Termékek	Árak
Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék	18.392,- Ft
Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék	12.792,- Ft
Sega MegaCD II. + 3 CD játék	39.192,- Ft
Sega MegaCD II. + 1 CD játék	31.992,- Ft
Sega Game Gear + 1 játék	11.192,- Ft

Egyéb kiegészítő termékek	Árak
Noris porvédő Amiga 600-ra	792,- Ft
Noris porvédő C-64 I-re	72,- Ft
Noris porvédő C-64 II-re	632,- Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó doboz	392,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó doboz	392,- Ft
Swifty Mouse Amigához	2.000,- Ft
Mouse-Joystick Automatikus kiválasztó	2.000,- Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2.000,- Ft
Midi Amiga Interface	2.800,- Ft
Handyscanner Fekete/Fehér Amigához	14.392,- Ft
Sound Enhancer Amigához	1.992,- Ft
Rockey Advanced Video Keying Amigára	19.992,- Ft
1.76 Mb HD külső floppy Amigához	13.592,- Ft
2.5"-2.5" Hard disk kábel	792,- Ft
Mouse pad	200,- Ft
C-64 midi szoftverrel	5.200,- Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2.392,- Ft
Beyond the minds eye (Computer Animáció)	2.392,- Ft

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega program! Árak: 1592,- Ft.-9592,- Ft.-ig !

Az ACOMP Kft. PC ajánlata:

Alaplapok	
386DX-40 Mhz 128 Kb Cache (CHIP, AMI)	9.992,- Ft
486SLC-33 Mhz 64 KB Cache (ETEQ, IBM OEM)	9.800,- Ft
486DLC-40 Mhz 128 Kb Cache (OPTI, AMI)	12.800,- Ft
486DX-XMhz 256Kb Cache, 2 VESA (AMI)	9.240,- Ft

Processzorok, koproc.-ok	
486DX-33 Mhz CYRIX	14.680,- Ft
486DX-33 Mhz AMD	17.992,- Ft
486DX-33 Mhz INTEL	23.992,- Ft
486DX-40 Mhz CYRIX	15.760,- Ft
486DX-40 Mhz AMD	18.080,- Ft
486DX2-50 Mhz CYRIX	18.200,- Ft
486DX2-50 Mhz AMD	23.500,- Ft
486DX2-50 Mhz INTEL	25.360,- Ft
486DX2-66 Mhz CYRIX	23.992,- Ft
486DX2-66 Mhz AMD	23.992,- Ft
486DX2-66 Mhz INTEL	27.400,- Ft
486DX4-100 Mhz INTEL	68.992,- Ft

FAX-modemek	
ZOLTRIX 96/48/24 BPS belső	4.400,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS belső	13.992,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS külső	19.680,- Ft
ZOLTRIX 28800 BPS belső	24.600,- Ft

CD-ROM, Mouse	
PANASONIC CD-ROM dupla sebesség vezérlővel	17.120,- Ft
MICROSOFT OEM mouse eredeti	3.520,- Ft

Hangkártyák, Kézi scanner	
Sound Blaster passzív hangszóró (1 pár)	660,- Ft
Sound Blaster aktív hangszóró XBASS (1 pár)	2.400,- Ft
Sound Blaster aktív hangszóró XBASS 2 (1 pár)	11.200,- Ft
Sound Blaster 2.0	5.992,- Ft
Sound Blaster Pro-2	10.280,- Ft
Sound Blaster 16 BASIC	13.520,- Ft
Sound Blaster 16 MULTI CD	16.880,- Ft
Sound Blaster 32 AVE	37.840,- Ft
Gravis Ultra Sound	18.992- Ft
Gravis Ultra Sound Max	28.992,- Ft
Mono kézi scanner 256 szürke + SW	11.280- Ft

I/O kártyák	
IDE + HDD / FDD 2S1P1G	1.112,- Ft
IDE/HDD/FDD 2S1P1G Vesa	2.080,- Ft
REALTEK VGA 256 Kb RAM	3.088,- Ft
Trident 9000C VGA 512KB RAM	3.780,- Ft
Trident 8900D VGA 0KB	2.640,- Ft
S3 VGA 1/2 MB, VESA, TC	9.520,- Ft
ET 4000AX VGA 1MB, Vesa	11.240,- Ft
Tomahawk 1/1 MB, Vesa TC, GUI	11.360,- Ft
Sky Eagle 1/2 MB, Vesa TC	15.360,- Ft

Ramok, Winchesterek	
414256 DIP RAM	544,- Ft
256 Kb SIMM 70 ns	1.292,- Ft
1 Mb SIMM 70 ns	3.552,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns	14.992,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns 36 bit	15.680,- Ft
8 Mb SIMM 70 ns 36 bit	32.080,- Ft
16Mb SIMM 70 ns 36 bit	63.992,- Ft
210 Mb Conner winchester	18.880,- Ft
270 Mb Seagate winchester	22.240,- Ft
420 Mb Conner winchester	23.992,- Ft
520 Mb Maxtor winchester	31.992,- Ft
1800 Mb Maxtor winchester	129.992,- Ft
2100 Mb Maxtor winchester	149.992,- Ft

Monitorok	
14" Svga (1024x768, 0.28) AXION vagy DAEWOO	23.920,- Ft
14" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad., DAEWOO	28.800,- Ft
14" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad., NI) DAEWOO	28.892,- Ft
15" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad., NI, DIG) DAEWOO	39.280,- Ft
17" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad., NI, DIG) DAEWOO	89.600,- Ft
17" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad., NI, DIG) DAEWOO	208.000,- Ft

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

Babyház, 1.44MB FDD, IDE +	14"mono VGA 256KB			14" AXION color SVGA + 512KB VGA kártya				
2S1P1G, 101 gombos bill.	210MB	270MB	420MB	210MB	270MB	420MB	520MB	720MB
A386SX-40MHz 2MB RAM	56.728,-	60.088,-	61.840,-	71.608,-	74.968,-	76.720,-	84.720,-	111.128,-
A386DX-40, 128KC, 4MB RAM	66.896,-	70.256,-	72.008,-	81.776,-	85.136,-	86.888,-	94.888,-	121.296,-
C486 SLC33, 64KC, 2MB RAM	59.600,-	62.960,-	64.712,-	74.480,-	77.840,-	79.592,-	87.592,-	114.000,-
C486 DLC40, 128KC, 4MB RAM	69.704,-	73.064,-	74.816,-	84.584,-	87.944,-	89.696,-	97.696,-	124.104,-
C486 DX33, 256KC, 4MB RAM	80.824,-	84.184,-	85.936,-	95.704,-	99.064,-	100.816,-	108.816,-	135.224,-
C486 DX40, 256KC, 4MB RAM	81.904,-	85.264,-	87.016,-	96.784,-	100.144,-	101.896,-	109.896,-	136.304,-
C486 DX2-50, 256KC, 4MB RAM	84.344,-	87.704,-	89.456,-	99.224,-	102.584,-	104.336,-	112.336,-	138.744,-
A486 DX2-66, 256KC, 4MB RAM	90.136,-	93.496,-	95.248,-	105.016,-	108.376,-	110.128,-	118.128,-	144.536,-
I486 DX2-100, 256KC, 4MB RAM	145.168,-	148.528,-	150.280,-	160.048,-	163.408,-	165.160,-	173.160,-	199.566,-

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak ! Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk !

Akció: PANASONIC CD ROM dupla sebességű, vezérlővel - 17.120,- Ft